

HALO徹底攻略/真・女神転生 NINE/体験版100名プレゼント

ファミ通Xbox

FAMITSU Xbox

Xbox初!!
専門情報誌

XBOX

2002 JUNE. 6月号 定価590Yen

本誌独占!! 海外取材ナマ情報
HALO
Project Gotham
叢－MURAKUMO－
マッドダッシュレーシング

いつでもXbox入門!!
●このゲームのココが5.1ch
●こんなのまである周辺機器

ファントムクラッシュ体験版
100名プレゼント!!

徹底攻略巻頭22ページ
HALO
超美麗マップつき

攻略
DEAD OR ALIVE 3
JSRF ジェットセットラジオ フューチャー
ガンヴァルキリー／エアフォースデルタⅡ
ねずみくす／天空／ESPN NBA 2 Night 2002
式神の城／ミストⅢ: エグザイル／UFC2
METAL DUNGEON／F1 2002
ノックアウトキング2002／SSXトリッキー ほか

Braveknight
トライアングル・アゲイン
ファントムクラッシュ
ビストロ・きゅーぴっと
2002FIFAワールドカップ™

真・女神転生 NINE
CRAZY TAXI 3/RALLI SPORT CHALLENGE



来る5月3日より開催を予定していました弊社企画・主催のイベント「マッドダッシュグランプリ 2002」でございますが、諸般の事情により、その開催内容を一部変更して以下の内容にて開催する事となりましたので取り急ぎご案内申し上げます。

6月1日:東京予選
(予選会場:ラオックス ザ・コンピューターゲーム館/トップボーイ 聖跡桜ケ丘店)

6月2日:大阪予選
(予選会場:ソフマップ なんば店ザウルス1 ソフト館)

6月8、9日:東京特設会場にて決勝戦

関係者の皆様、ユーザーの皆様には多大なご迷惑をお掛けします事を深くお詫び申し上げます。尚、右記の店舗リストにおきましては5月中旬よりプレイが可能となっておりますので、宜しくお願い申し上げます。

イベント情報は、5月17日発売のファミ通、http://www.eidos.co.jpで要チェックだ!

協力
XBOX
WEEKLY ファミ通
ファミ通Xbox
Happinet
SOFTBANK commerce

マッドダッシュグランプリ2002

協力店リスト

<北海道>
ゲームステーション　do-ing　南郷店／伏見店
トイスター　サンピアザ店
札幌古本場　新琴似店
おもちゃのヨシダ
ゲーム迷隊　アイビス江別店／ファンタジー店
ジャスコ　釧路店／札幌平岡店
メディアランド　P平岸
ヨドバシカメラ　札幌店

<青森県>
ジャスコ　下田店／黒石店／七戸店／青森店／藤崎店／柏店

<秋田県>
ジャスコ　サンプラザ店／横手南店／五城目店／御所野店／大館店／中仙店／土崎港店／湯沢店／能代店

<岩手県>
ジャスコ　江釣子店／水沢店／前沢店

<宮城県>
ジャスコ　古川店／新気仙沼店／仙台中山店／多賀城店／南方店／利府店
ヨドバシカメラ　仙台店

<山形県>
ジャスコ　三川店／山形南店／山形北店／酒田南店／新鶴岡店／新東根店／赤湯店

<福島県>
ソフトプラザリーバップ
ジャスコ　郡山フェスタ店／相馬店／白河西郷店
丸井　郡山店

<新潟県>
ゲーム迷隊　スイッチ店
ジャスコ　十日町店／小千谷店／上越店／新潟店／新潟東店／村上東店／長岡店／白根店／六日町店

<長野県>
ゲーム迷隊　都ランドタッチ店
ToBe　須坂店
ジャスコ　佐久平店／三郷店／上田店／東松本店／南松本店／飯田店／穂高店／豊科店／新中野店

<群馬県>
ゲーム迷隊　サンタ店
レン太くん　レン太くん
あなはら　広沢店／新田店／本店
ハーマン　館林店
ジャスコ　渋川店

<栃木県>
ゲーム迷隊　ヤマモト店
三遊堂　烏山店／今市店／鹿沼店／真岡店
ネバーランド
ソフトプラザ迎恭店
福田屋百貨店　宇都宮店
ブックランドアレックス
ハーマン　宇都宮西店／駒生店／御幸店／桜通り店／氏家店／小山店／西川田店／西那須野店／大谷店／栃木店／黒磯店
ジャスコ　宇都宮店／今市店／佐野店／小山店／栃木店

<茨城県>
ジャスコ　下市店／笠間店／鹿島店／取手店／勝田店／常陸大宮店／新下妻店／水戸店／石岡店／東海店
丸井　水戸店／土浦店
JACK　竜ヶ崎北店

<埼玉県>
ゲーム迷隊　ゼロ本手店／上尾店
ゲームステーション　谷塚店
メディアワールド　越谷店／八潮店
メディアプラザドリームファクトリアン
アンドウトーイ
ジャスコ　川口前川店／川口店／大宮店／八潮南店／北戸田店／神保原駅前店
丸井　ファミリー志木／所沢店／川越店／川口店／草加店
メディアパワー　北越谷店
エブリデイ　上尾店

<東京都>
ゲーム迷隊　ピッコロ店／世田谷桜丘店／上北沢店
イエローアップ
グリーンアップ
ブルーアップ
マンモス
マルチメディア　自由が丘店
モトナ　瑞江店
ノーサイド　阿佐ヶ谷店
ゲームステーション　練馬店／花畑店／西新井店／竹の塚店
ファミコンワールド　亀戸店／西大島店／瑞穂店／大島店／平井本店／北砂店
ファミコンくん
ジョイモアまきみや
ジャスコ　葛西店／南砂店
マックスエンターテイメント
丸井　bg町田／吉祥寺店／錦糸町店／国分寺店／シティ上野／大井町店／シティ池袋／中野本店／八王子店
ファミコンランド　光が丘公園／光が丘店
ディスカウントS　セキゼン
ディスカウントショップセキゼン　サンタワーズ店
GAMESマーヤ　葛西店
ソフマップ　秋葉原本店 アミューズメント館／有楽町ソフマップ
ヨドバシカメラ　西口本店 ゲームミュージック館
ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館
murauchi.co.jp　八王子店

<千葉県>
ゲーム迷隊　鎌ヶ谷店／君津店
てんとう虫
モトナ　船橋北口店／南行徳店
ジャスコ　イオン成田店／ノア店／マリンピア店／鎌取店／鴨川店／館山店／成田店／千葉ニュータウン店／大網白里店／八街店／富津店／茂原店／木更津店／津田沼店
丸井　柏VAT
GAME　電脳館　五香店

<神奈川県>
ゲームステーション　下瀬谷店／新井町店／東戸塚店／和泉中央店
ツタヤ　三ツ境店
ミノスケ　十日市場店
トイダック　相武台店／大和店
VISCO　下新城店／鴨居・小机店／港北ＮＴ１号店／港北ＮＴ２号店／十日市場店／大倉山店／南加瀬店
ゲームショップアタック
ファミザウルスCOMBOX246　秦野店
おもちゃのピアこばやし　珍田東急店
東急ストア　中央林間とうきゅう
あさひや　小田原店
ジャスコ　茅ヶ崎店／金沢シーサイド店／駒岡店／秦野店／相模原店／大和鶴間店／大和店
丸井　ファミリー溝口／シティ横浜／戸塚店／川崎店／藤沢店
SAM GOODY　横須賀モアーズシティ店
シータンショップ　厚木店／藤沢店
メディアランド　D海老名

<山梨県>
ファミコンハウス　敷島店／甲府西店／甲府東店
おもちゃのイチノセ

<静岡県>
パレード　掛川店／原島店／湖西店／三方原店／西伊場店／静岡川合店／袋井店／藤枝店
東急ストア　下田とうきゅう店
ジャスコ　清水店／袋井店／富士の宮店
丸井　沼津店／静岡店
エマーソン　モール街店／掛川店／笠井本店／本店／三島店／三方原店／袋井店／磐田今之浦店／磐田上岡田店／アリーナ店／浜北小林店

<愛知県>
ゲーム迷隊　ドラゴン安店／八幡店／一宮店／緑沢店／五目始店／西春店／藤が丘店
ジャスコ　ワンダーシティ店／岡崎南店／港店／高蔵店／三好店／守山店／小牧店／瀬戸みずの／大府店／東浦店／南岡店／八事店／半田店／豊明店／豊橋南店／豊田店
いせや　弥富営業所
センヤ玩具　尾西店
ドリームランド　豊明店
おもちゃのフジタ
ハッピーストーク　豊橋店
グッディキャット　安城店
あいてむ　ファミコンハウスあいてむ
コムロード　上前津店
MAG MART　以中店
ファミーズ　知多朝倉店／半田インター店／富木島店

<岐阜県>
ジャスコ　関店／岐阜店／新穂積店／大垣店
G-7
Gパワーズ　かがしま店
エリザ　美濃加茂店／各務原店

<三重県>
ゲーム迷隊　白子店
ジャスコ　ララパーク店／阿児店／伊賀上野店／玉城店／四日市北店／松阪店／新伊勢店／新久居店／新白永店／新名張店／亀川／大安店／鳥羽店／津南店／白子店／尾平店／尾鷲店／明和店／鈴鹿ベルシティー店
ドリーム　本店
スーパーランド　四日市本店

<奈良県>
たつみ
ゲーム迷隊　橿原店／大和高田店／奈良三条店／桜井店／斑鳩店
ジャスコ　桜井店／生駒店／大和郡山店／田原本店／奈良店／奈良南店

<和歌山県>
キャッツアイ　田辺店
ミノスケ　国分寺本部店／本店
ジャスコ　新宮店

<滋賀県>
ウエルト　高野店
ジャスコ　西大津店／長浜店

<京都府>
熊本玩具
はしもとや
タカラトーイ
ゲーム迷隊　大久保店
ダムエル　広小路店／市場店
ジャスコ　久御山店／京都西店／福知山店／洛南店

<石川県>
ジャスコ　加賀の里店／松任店／新小松店／杜の里店／野々市南店
サンミュージック　松任店

<富山県>
チャイルドドリーム　福光店
ジャスコ　高岡店／砺波店
ファミコンBOX

<福井県>
サイト　玩具店

<大阪府>
三協商事　レオ
スーパーポテト　なんば店／日本橋店
マコト屋ベビーセンター
キデイランド　大阪梅田店
ゲーム迷隊　庄内駅前店／曽根駅前店／八尾本町店／平野東店／門真月出町店／緑橋店／関目店／三国ヶ丘店／山本店／浜田町店／上新庄店／新深江店／千里丘店／服部店／北巽店／牧方店／牧落店
ミノスケ　八尾店／尾店／枚方店／和泉府中店
TVゲームショップ　GET
ゲームエキサイト
ゲームの超人
チャドラン
メディアスペース　ゲームの達人／ゲームの鉄人／ゲームの名人
ジャスコ　貝塚店／金剛東店／高見店／高槻店／淀屋川店／新茨木店／東住吉店／藤井寺店／南千里店／白梅野店／野田阪神店
ソフマップ　日本橋 4号店／なんば店 ザウルス1ソフト館
ヨドバシカメラ　マルチメディア梅田店
上新電機　ディスクピア ゲームデポ

<兵庫県>
ソリオ　宝塚店
日生　中央店
アルファ・ゾーン　尼崎店
プレジャーズ　伊川谷店
ゲーム迷隊　西宮北口店
トントン
ニチデン　山崎店／福崎店
ジャスコ　加西店／岩岡店／高砂店／社店／新三木店／新山崎店／新洲本店／新垂水店／赤穂店／猪名川店／南淡路店／姫路リバーシティ店／和田山店

<広島県>
おもちゃのはかた　サンクス店
ゲーム迷隊　坪山店
タイムカプセル
ジャスコ　広店／三原店

<岡山県>
ゲーム迷隊　津山店
ファンランド
ジャスコイオン　倉敷店
ジャスコ　岡山店／津山店

<鳥取県>
ゲーム迷隊　皆生店
ジャスコ　鳥取店／鳥取北店／日吉津店

<島根県>
ゲーム迷隊　山代店／松江店
ブイレックス21　安来店
ジャスコ　出雲店／大田店／平田店

<山口県>
山陽トーイ
ゲーム迷隊　ピークラブ店
ジャスコ　光店
あわき　小野田店

<香川県>
伊沢　ゲームスター
アポロ　宮脇店

<徳島県>
ゲーム迷隊　沖浜店
ジャスコ　徳島店

<高知県>
C&D　南国店
ジャスコ　高知店

<愛媛県>
ふじや百貨店　フジヤ本店リンクスフジヤ
ゲーム迷隊　高砂店
C&D　新居浜店
ジャスコ　松山店／新居浜店／川之江店

<福岡県>
びーこっく　久留米本店

<熊本県>
フレンズ
ミノスケ　玉名店

<鹿児島県>
ファミコンショップ桃太郎　和田店
おもっちゃマン　鹿屋店
ファミザラス　国分店

EIDOS INTERACTIVE


Microsoft
本能直撃。
Game of the Year
他3部門受賞
超大作SFシューティングアドベンチャー
HALO™(ヘイロー)、日本上陸。
Point of HALO 1
かつてない自由度が、
新次元シューティングを実現。
Point of HALO 2
映画を超えた壮大な世界観、
謎に満ちたストーリー。
Point of HALO 3
最大16人同時プレイの
マルチプレイモード。
※Xbox 4台接続時
《超迫力のドルビーデジタル5.1chサラウンドシステム対応》
HALO
NOW ON SALE!
6,800円(税別)
HALO CHAMPIONSHIP JAPAN
日本最強決定戦 開催!
本能を直撃する戦いが、いま、はじまる。
マルチプレイモードによるトーナメント戦で、日本最強のHALO™マスターを決定。
地区予選大会を勝ち抜いて全国大会を目指せ!
■札幌/名古屋地区予選大会 5月12日(日)11:00~19:00
◎札幌会場/サッポロファクトリー ◎名古屋会場/ジャスコ ワンダーシティ
■大阪/福岡地区予選大会 5月19日(日)11:00~19:00
◎大阪会場/阪急サン広場 ◎福岡会場/キャナルシティ博多
■東京地区予選大会 5月25日(土) 11:00~19:00
◎東京会場/池袋サンシャインシティ噴水前広場
■全国決勝大会(東京) 5月26日(日)11:00~19:00
◎会場/池袋サンシャインシティ噴水前広場
会場には特設体験ブースも設置。どなたでもお気軽に、Xbox最新タイトルをプレイできます。
●詳しくは店頭チラシ・ポスター、Xbox.jp ●お問い合わせ/TEL.03-5428-6635(月~金10時~18時 土日祝 休)
これが、大会への挑戦チケットだ!
初回限定
HALO™をお買い上げいただいた方から先着順に、初回限定特典のシリアルナンバー入りオリジナルドッグタグをプレゼント。※実物とは若干異なる場合がございます。※数に限りがございます。
©2002 Microsoft Corporation.All rights reserved.
このゲームには暴力・ホラー、その他グロテスクな表現などが含まれています。
XBOX
Xbox.jp



COVER
「HALO」

デザイン：山本知幸

ファミ通Xbox 6月号

CONTENTS

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850(営業局)

GAME INDEX

巻頭インタビュー マイクロソフト宮田氏を直撃!! Xboxファーストパーティのタイトルはどうなる!?

Xboxを購入したユーザーの方にとって、いちばん気になるのはソフトラインナップの動向ではないだろうか。実際、多くのユーザーの方から「Xboxを買ったはいいけど、ソフトの数が少ないのがちょっと不安で……」という声を聞く機会が多い。

そこで本誌では、そんなファンの方の不安を払拭すべく、マイクロソフト・Xbox事業部、宮田敏幸氏にインタビューを敢行した。氏はファーストパーティのタイトルを統括する立場にある。自社タイトルの現状と今後について、余すところなく語っていただいたのだ。

ロンチに合わせられた3タイトルには満足

―本体と同時にファーストパーティとして3タイトルを発売しましたが、手ごたえのほどは？

宮田 個々のタイトルに関する評価というのはいろいろあると思うんですが、非常にタイトなスケジュールにもかかわらず、ハードのロンチに合わせてソフトをちゃんと出してくれたことに対しては非常に満足しています。『ねずみくす』にしても『Project Gotham』にしても、暮れも正月もなく(笑)、クリエーターがどれだけ努力して作ってきたタイトルが知っているだけに、彼らに対しては純粋に敬意を表します。

もちろん、もう少し時間をかければもうちょっとおもしろくなったんじゃないか、みたいな議論はいくらでもできるとは思います。正直、『ねずみくす』はもう少し時間をかければ、また違ったものになった可能性は十分あります。ただ、ソフトはそれぞれが持っている役割があると思うんです。ロンチの3タイトルに関しては、その役割をきっちりと果たしてくれたのではないかと思っています。

『ねずみくす』にしても、とにかくXbox の発売と同時に、日本で開発しているタイトルが絶対1本は欲しいという思いがあったので、ある程度無理をしてでも開発を間に合わせようという判断はありましたね。Xboxらしい表現方法という点でも、ねずみの毛の表現として、ファーシェーダーを使っているんですが、あれを作り上げるのってスゴく大変で、開発者の血の滲むような努力が込められているんです。ぬいぐるみのようなふわふわした毛の表現ができてかわいい、という評価をいただけたということでは、とても満足しています。

10数タイトルを開発中 完全内作タイトルもあり

―現段階で、日本のマイクロソフトではどれくらいのタイトルを開発しているのですか？

宮田 10数タイトルです。

―この1年では、どれくらいのタイトルがリリースされますか？

宮田 ゲーム開発は往々にして遅れるのでなんとも言えませんが(笑)、かなりの数のタイトルが出せると思っています。ひとつの目標としては、日本で開発したタイトルと、海外で開発したタイトルの比率が同じくらいになれば、と思っています。現時点では、日本で発売されているマイクロソフトタイトルはほとんどが海外の開発タイトルですから。

ただ、僕としてはスケジュールというのは流動的に考えていて、売り時とか、作品のクオリティーとかを判断して、キチンとリリースしていきたいと考えています。

―開発タイトルの中には、完全内部制作のタイトルも含まれている？

宮田 もちろん、あります。

―何ラインくらいですか？

宮田 それがまた、微妙でして(笑)、タイトルというのはけっこう水物なので、本当に正式に何ラインっていうふうにはなかなか言えないんですよ。「ちょっと作ってみたけど、おもしろくもなさそう」だから、という理由で、すでに走っていたタイトルを止めてしまったけれど、今度は止めたチームがふたつに分かれて別々の企画を出し始めているということもありますし。僕たちとしては、内作はひとつのリソースみたいに捉えています。固定のラインがいくつかある、というわけではなくて、たくさんの可能性を探っているといった感じの……。



宮田敏幸氏
Xbox事業部 制作統括部 統括部長

ただ、社内で作っている以上は、Xboxの優位性やハードのよさをキチンと表現できるようなタイトルを目指しています。Xboxの看板になっていくようなタイトルとして育ってほしいですね。

―「マリオ」シリーズや「トロ」のような？

宮田 看板キャラクターということですか？ キャラクターをフィーチャーしたタイトルは現在日本でも作っているし、アメリカでも作っています。ただ、「あれらのようなキャラクターに」という意識で作っても僕はダメだと思うんです。やっぱりちゃんとゲームがおもしろくて初めて、ユーザーの方の心を捉えられるようなキャラになるわけじゃないですか。だから、ひょっとしたら

マイクロソフトファーストパーティのラインナップ

(4月18日現在)

タイトル名	発売日	ジャンル	価格
天空-Tenku-Freestyle Snowboarding	発売中	スポーツ	6800円
ねずみくす	発売中	アクション	6800円
Project Gotham World Street Racer	発売中	レース	6800円
HALO	発売中	アドベンチャー	6800円
ラリースポーツ・チャレンジ	6月13日	レース	6800円
格闘超人-Fighting Super Hero-	今夏	格闘アクション	価格未定
Jockey's Road	今夏	シミュレーション	価格未定
MAXIMUM CHASE	今夏	レース	価格未定



➡本体と同時発売ということを前提に開発が進められた『ねずみくす』。その容姿は認められるところ。

『HALO』のマスターチーフがXboxのメインキャラになるかもしれないし（笑）、シンボルキャラっていうのはそういうものだと考えているんです。ですから逆に、そういうユーザーの方の心をつかんでくれるような、ゲームとしておもしろいタイトルを、ひたすら目指して、キャラクターはあとからついてくるように考えいきたいです。

RPGに関しては慎重に取り組みたい

――ちなみに、日本ではRPGの人気が高いですが、ファーストパーティでのRPGの予定はありますか？

宮田　ちょっと毛色は違うのですが、騎手サクセスストーリー『Jockey's Road』はRPGですよ。ただ、いわゆるファンタジー系のRPGタイトルは、いまのところスタートしていません。正直、企画はいっぱい挙がるんですが、当然その企画に新しさがあったり、ユーザーの方に訴えかける魅力があったりしないと開発してもしかたがないですからね。「けっきょくこれって、いままでのゲームと同じじゃないの？」という話になったら、意味ないですから。そのへんは人気ジャンルなので慎重にいきたいと思っています。

――RPGはワールドワイドでは商売になりにくいから……という判断はないのですか？

宮田　それはありません。逆にアメリカサイドでは、RPGの開発がスタートしていて、日本でもたくさん売れるようにと、こちらからのフィードバックを求められています。

それに、日本で開発するタイトルに関しては、あくまでも日本で受け入れられるタイトルを作るのが第一使命なのであって、それが欧米で受け入れられるかどうかはつぎの判断になりますからね。そのいい例が『Jockey's Road』なのですが、競馬そのもののシステムが違うので、簡単に欧米で受けるとは思っていません。いたずらにワールドワイドを考えるのではなくて、まずは日本のユーザーの方を大切にしたいと考えています。

逆に、どの海外作品を日本でリリースするのかも、決定はすべてわれわれに任されています。言葉は悪いですが、海外ゲームを押し付けられているという感覚はないですね。向こうでどんなにヒットしても、「これは日本では受けないよ」と言えば納得してもらえます。実際、彼らにしても日本の市場というのをすごく意識していて、日本のことをいろいろと聞いてくるんです。われわれのフィードバックに対しても、真剣に耳を傾けてくれますし、そういう意味でかなり、やりやすいですね。

苦戦を強いられるも誰もめげていない

――現段階では日本でのXboxは苦戦を強いられているわけですが、今後「こういうことをやっていこう」といった方針があったりしますか？

宮田　これから新しいアイデアというのはいろいろ出てきて、これからどんどん煮詰めていくと思うんですが、僕らがいちばん心強いと思うのは、とにかく誰もぜんぜんめげていないことですね。みんな非常に前向きです（笑）。ディスクのキズ問題もかなりご批判を受けたんですが、それもXboxというフォーマットにとってひとつの大きな勉強だったと捉えています。日本の市場の特性もわかったわけで、つぎの段階ではポジティブに攻めようと考えています。うちの大浦も「勝つまでは10年、20年かけてでも取り組んでいく」と言っていますが、まさにそれくらいの気持ちでいきたいですね。

ハッキリ言って、新しいビジネスに取り組んで、そんなに簡単に受け入れられるということはあり得ないと僕は思います。他社さんにしても、ゲーム業界の中で脈々と築かれてきたわけですから、その牙城をそんなに簡単に崩せるわけがない。でも、やっぱりわれわれが信念を持ってやり続ければ、追いついていけるだろうし、もしかしたら追い越せるかもしれない。経営者の強い意志を感じるので、可能性は絶対にある。

――具体的な打開策としては？

宮田　僕個人としては、やっぱりソフトウエアだと思っています。Xbox独自の魅力的なタイトルしかないのではないでしょうか。より多くの魅力的なタイトルをリリースできるように前向きにやっていきたいですね。

――ソフトということで言うと、E3で大きな発表があると伺っていますが……。

宮田　最終決定はまだなので、ギリギリまで調整は続くと思うんですが、日本で開発しているタイトルもE3で発表する予定でいます。あっと驚くようなビッグタイトルなので、いまから楽しみにしていてください。いずれにしても、これから続々タイトルは登場していきますので、期待していてください。

宮田さんに聞く!! 気になる3タイトルの発売時期は……

すでにタイトルの発表はされたものの、なかなか具体的な発売時期の見えてこない、『格闘超人』、『Jockey's Road』、『MAXIMUM CHASE』の3タイトル。ファンにとってはいつ遊べるようになるのか気になるところだが……。

「3タイトルとも夏くらいを目安に出そうかなと思っていますけど、やはりタイミングしだいですね。もちろん同じ月に3タイトル出してもしかたがないので（笑）、ある程度バランスよくリリースしたいと思います。最終的な判断はマーケティングと協議をして決めますが……」

現段階では6月13日に「ラリースポーツ・チャレンジ」が発売されることはすでに決定済み。となるとそれ以降7月～9月にかけて毎月1作品づつリリースされると美しいように思うのだが……。この意見を宮田氏にぶつけると、「まあ、僕的にはそれもアリかなと思うんですが、どうでしょう（笑）」とのことでした。



⬆期待の高まる『格闘超人』。究極の格闘ゲームを目指す1本だ。格闘ゲームの雄・石井精一氏プロデュースによる作品だ。

検証　この1年で14タイトル前後をリリース!?

前号でエド・フリーズ氏（マイクロソフトコーポレーション・ゲームコンテンツバイスプレジデンド）に聞いたところ、現在マイクロソフトではワールドワイドで40～45タイトルを開発中とのことだった。そのうちの20数タイトルは、来期（マイクロソフトの場合は02年7月～'03年6月）までにリリースするらしい。日・欧・米をそれぞれ単純に3分割すると、開発中のタイトル15本前後、来期発売予定7本前後ということになる。

インタビューで宮田氏は、日本開発と海外開発のタイトルを同じ比率にしたいと発言しているので、そうなると、来期日本で発売されるマイクロソフトブランドのタイトルは14タイトル前後という計算になるのだが……はてさて？　あながち的ハズレな数字でもないと思うが……。



TOPIC

これからのXbox ソフトはどうなる? サードパーティの動向をチェック!!

マイクロソフト宮田氏のインタビューから、今後ファーストパーティタイトルはかなり期待できそうなことが明らかになった。さて、それではサードパーティのほうはどうなのだろうか。現状予定されているタイトルが4月5タイトル、5月3タイトル、6月3タイトルと若干の寂しさはぬぐいようもないところだが……。

ところがここへ来てXboxタイトルにいくつかの動きがあることが明らかになった。ここではそんなサードパーティの動向をまとめてみよう。

NEWS_01

セガブランドの往年の名作をXbox向けにリニューアル!

先日セガとクールネット エンタテインメントが業務提携し、Xbox向けソフトの共同開発に合意したとの発表があった。具体的には、セガの持つゲームコンテンツ（ドリームキャスト、セガサターン、メガドライブなど）の中から現在もっとも根強い人気を誇るタイトルを選別し、Xbox向けにリニューアルしたバージョンの共同開発を行うというもの。クールネットは、『RUNE BRID』の開発を手がけている会社だ。

気になるゲームタイトルに関しては、現在両社で協議中とのことだが、市場性やユーザーの希望などを考慮して選定されるとのこと。もちろん、単純な移植ではなく、Xboxならではの仕様の追加なども予定されている。今年の夏以降複数タイトルの発売を予定しているとのことだ。どんなタイトルが出てくるか楽しみだ。

NEWS_02

レッド・エンタテインメントがXbox向けにソフトを開発中

3月30日～31日に東京国際フォーラムにて開催されたGameJam2。同会場にてレッド・エンタテインメントがセガ・グループ傘下に入るとの発表が行われたが、あわせてXbox向けのタイトルが開発中であることが明らかにされた！　正式な発表に関してはしばらく待つしかないが、レッド・エンタテインメントがどのようなタイトルをリリースしてくれるのか、期待しないわけにはいかないよね。



⬆当日の発表会には、レッド・エンタテインメント、広井王子会長も顔を見せたのだ。

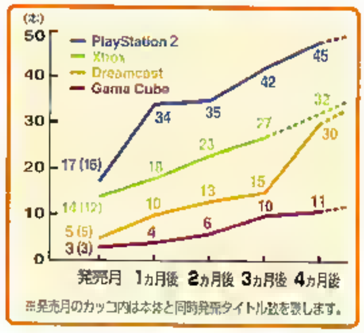
NEWS_03

テクモ板垣氏が明言!! Xbox向けタイトルを開発中

本誌12ページからのインタビューにあるとおり、テクモ板垣氏がXbox向けにタイトルを開発中であることが判明した！　正式発表はE3にて行われるとのことだが、Team NINJAの作るソフトだけに期待はかなり高まるところ。

最近の主要ハードの発売から4ヵ月後までのソフトの推移

本当にXbox向けのタイトルは少ないのか？　そこで主要ハードの発売月から4ヵ月目までのソフトのタイトル数をまとめたものが右のグラフ。これを見るとけっしてXboxのタイトルが少ないわけではないことがわかる。ロンチのタイトルが12本と多かったために、そのあとが少ないという印象があるようだ……。



※発売月のカッコ内は本体と同時発売タイトル数を表します。

現在発表されている各ハードのタイトル数

現段階で発表されている各ハードのタイトルは右のとおり。PS2のタイトル数はXboxの4倍にもおよぶ。この数字を見ると、確かにXboxのタイトルは少ないと思われてもしかたがないが……。

- ●PS2：191タイトル
- ●G C：37タイトル
- ●Xbox：47タイトル

急募! クールネット エンタテインメント&セガ にお願い!! 移植してほしいセガブランドのゲームソフトは?

というわけで本誌では、セガとクールネット エンタテインメントにどんなソフトを作ってほしいか急募しちゃいます。本誌綴じ込みのアンケートはがきに記入欄がありますので、どしどしご応募ください。もちろん、この結果はセガ&クールネット エンタテインメントに要望として伝えます。あなたの清き1票がXboxソフトとして実現するかも。

アンケートはがきに記入してね!!

まとめ E3以降はタイトルラッシュ!?

F　こうしてみると、今後はXboxのタイトルも期待できそうですね。最近タイトルが少なくてどうなることかと思ったけど、

O　もともと4～6月はタイトルの少ない月ではあったんだけどね～。E3では大々的な発表があるというし、E3以降はXboxもけっこう盛り上がっていくんじゃない?

F　E3ではビッグタイトルの発表があったり、オンライン構想がベールを脱いだりするらしいですね。

O　そうそう。しかも今回は触れられなかったけど、あんなメーカーやこんなメーカーがE3でタイトルを発表するらしいからねえ。

F　それじゃわかりませんよ（怒）。ただ、僕も今回Xbox参入メーカーに調査をしてみたんですが、30社以上のメーカーがXboxのタイトル（未発表）を開発中であると答えてくれましたからねえ。

O　おや、キミにしては珍しく気がきくじゃないか。進行は遅いくせに。

E　進行はあなたといい勝負ですよ。いずれにしても今後のXboxには期待大ですよ。

O　ぐんぐん行きそうな予感が……。



⬆昨年のE3の模様。今年のE3もXboxが席捲しそう。

TOPIC ヨーロッパとオーストラリアでXboxが早くも値下げ！

マイクロソフトは4月18日、3月14日に発売されたばかりのヨーロッパにおけるXboxの価格を、479ユーロから299ユーロへ大幅に値下げすることを発表した。値下げは欧州と同時に発売されたオーストラリアなどでも行われ、さっそく4月26日から実施された。各地の新価格は、5月3日（金）に欧州で発売されるニンテンドーゲームキューブよりは高いものの、PS2と同等か、もしくはそれ以下の価格になる模様だ。

また、旧価格で購入したユーザーには、無償でゲームソフト2本とコントローラー1個がプレゼントされるという。

イギリスの「Official Xbox Magazine」編集者のGavin Ogden氏はこの件に関して、「Xboxの値下げはイギリスのニュースでも大きく取り上げられ、ゲームメーカーから販売店まで、みんなが歓迎しています。まあ、もうすぐゲームキューブが170ポンドほどで発売されるわけですからね（笑）。

また、すでに購入した人への対応策があることは、とても高く評価されています。4月26日までに旧価格で購入した人は7月1日までにXboxのウエブサイトで登録すれば、120ポンド(約22700円)分ものソフトとかが貰えるわけですから。業界内でもこの値下げによって、欧州でもXboxがPS2やゲームキューブに対抗できるという機運が高まってきましたよ」とコメントしている。

おりしも同じ4月18日には、マイクロソフトのコナーズ最高財務責任者（CFO）が、6月までのXboxの出荷目標を当初の450万〜600万台から、350万〜400万台に下方修正すると発表したばかり。

日本のマイクロソフトによれば、同様にやや苦戦している日本や順調な北米市場での値下げは、現時点では予定していないとのことだが、今後の動向が注目されるところだ。



⬆3月14日のヨーロッパでの発売日には大いにもり上がったXboxだったが……。

各国の販売価格の比較

	発売日	発売時価格	日本円換算	4/26新価格	日本円換算
ヨーロッパ	2002年3月14日	E479	55617円	E299	34717円
イギリス	2002年3月14日	£299	56430円	£199	37557円
オーストラリア	2002年3月14日	$649	45612円	$399	28042円
アメリカ	2001年11月15日	$299	38972円		
日本	2002年2月22日	¥34,800	――		

※日本円は4月19日時点のレートで換算

※通貨はヨーロッパはユーロ(E)、イギリスはポンド(£)、オーストラリア、アメリカはドル($)

CAMPAIGN ゲームで遊んでXbox本体が当たる!! ハイネケンの"ゲームラッシュキャンペーン"

ここ最近Xboxを賞品にしているさまざまなキャンペーンが実施されているが、そのうちのひとつをピックアップしてみよう。

ハイネケン・ジャパンが"ゲームラッシュキャンペーン"をスタートした。ウエブコンテンツが国際的にも高い評価を受けているハイネケン・ジャパンだが、同社がユーザーとの双方向体験型オンライン広告を実現したのだ（つまり従来の一方向的な広告バナーではなく、ミニゲームで遊べる広告バナーということで、ゲームファンならちょっと気になるよね）。その第1弾"Heineken ボトルオープン"ゲームを皮切りに、"ハイネケンと80年代ゲームの融合"をモチーフにしたミニゲームが、同社のウエブサイトで、マウスやキーボードで手軽にプレイできるぞ。

また、これを記念して、キャンペーン応募者の中から2名にXbox本体がプレゼントされる。さらに毎週1名にハイネケンのプレミアムグッズも当たるとのこと。このキャンペーンは6月30日（日）まで実施される予定だ。まだＸｂｏｘ本体を持ってない人は、応募してみるべし。さっそく、下記ＵＲＬへＧＯ！

【期　間】6月30日(日)まで
【ＵＲＬ】http://www.heineken.co.jp/web/gamerush/index.html



⬅ハイネケンのキャンペーンは好評開催中

CAMPAIGN 「ARE YOU READY？ Get Xboxキャンペーン」が好評につき延長！

マイクロソフトの"ARE YOU READY？ Get Xboxキャンペーン"が、好評につき延長されることになったぞ。ご存じの読者も多いと思うが、これはXbox本体とXbox専用ソフト3本以上を購入したユーザーを対象に、パイオニア製ドルビーデジタル5.1ch対応サラウンドセットやワーナー・ホーム・ビデオのＤＶＤ厳選30タイトルなどの豪華賞品が合計100,222名に当たるという、相当な太っ腹キャンペーンなのだ。

キャンペーン期間が今回２ヵ月延長されたうえ、対象ソフトも増加。すでに発売されているタイトルに加えて、4、5月発売予定の12タイトルを合わせた30タイトルとなったのだ。Xboxが本来持っているポテンシャルを5.1chで体感したい人も、XboxでDVDを観たい人も、これに参加しない手はないよね？

【期　間】5月31日(金)まで
【ＵＲＬ】http://Xbox.jp

Xbox期待の新作 ファントムクラッシュ 体験版 100名様にプレゼント!!

元気が贈る、3Dロボットシューティング『ファントムクラッシュ』。いよいよ6月20日に発売を控えた、この期待作の体験版を本誌では100名様にプレゼントしちゃうぞ！　近未来の東京を舞台に展開される、ロボット型兵器スクービーによる白熱のバトルを体験しない手はないぞ。応募の詳細はP62からのゲーム紹介記事をご覧ください。



⬆体験版ではいちばん最初のステージにあたる新宿をプレイできるのだ。スクービーの迫力を体験せよ。



ファントムクラッシュ
●6月20日発売予定
●発売元：元気
●価格：6800円（税別）

詳細はP63へ！

TOPIC Xboxがプロレス団体ノアとスポンサー契約を結ぶ!! はたしてノアのプロレスゲームがXboxで出る可能性は!?

プロレスファンは深夜のテレビ放送を見てビックリした方も多いのではないだろうか？　マットに映える緑に黒のネクサス(Xboxのロゴ)。そう、Xboxはこの4月から、三沢光晴率いるプロレス団体ノアの正式スポンサーになったのである。

「マイクロソフトXbox事業部は、ＮＴＶ番組(プロレスノア中継)マット・コーナーポストを１社独占でスポンサードすることになりました。

スポンサーとなった理由ですが、正式な統計はないのですが、ゲーム好きな人は格闘系、とくにプロレスが好きな人が多いように思います。また、当社開発中の『格闘超人』やテクモさんの『DEAD OR ALIVE 3』などの格闘ゲームは、Xboxにおいても注目すべきジャンルです。

以上の理由から、いまや日本においては、いちばん選手層が安定しているプロレスノアのリングに広告を出すことは、格闘系が好きなゲームファンに有効であると考えました」(マイクロソフト　Xbox事業部　広報宣伝部　本郷好尾氏)

とのことだ。確かにプロレスファンの多いわが編集部でも、テレビ放送の翌日はその話題でもちきりだったが……。ちなみに、スポンサー契約は当面半年間で、状況によっては更新する可能性もあるという。気になるノアの選手をモチーフにしたプロレスゲームの可能性については、「いまのところ予定ありません」(本郷氏)とのこと。少々残念なお答えだが、プロレス好きにはXboxをアピールするいい機会なのは間違いない。



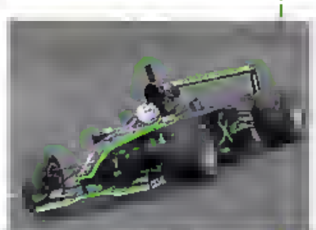
↑テレビ放送はNTV系28局にて毎週日曜日24：55～見ることができる。



↑TV放送された試合でもかなりXboxのロゴが目立つ。

フォーミュラー日本にもスポンサード

ノアばかりではない。マイクロソフトは日本レースの最高峰、フォーミュラニッポンのトップチーム、"Xbox IMPUL"のスポンサーにもなっている。激走するフォーミュラーカーの横腹にあるXboxのロゴがカッコイイ。チームは第2戦で優勝したばかりだ。



↑いま、油の乗り切ったレーサー本山哲選手が激走する。

EVENT アメリカE3に負けないようなゲームイベントを!! 年1回になった東京ゲームショウが生まれ変わる!!

東京ゲームショウが変わる!!　先日都内ホテルにて、今年から年1回の開催となった、東京ゲームショウ2002の概要が発表された。

今回で12回目となる東京ゲームショウは、経済関係を中心に数多くのイベントを手がける日経BP社が共催。ビジネスデーには商談スペースが設置されるなど、よりビジネス色の強いイベントになる模様だ。

当日は、CESAの上月景正会長みずからが壇上に上がり、「'96年から開催された東京ゲームショウも今年で6年目。日経BP社さんのご助力を得て、装いも新たに第2ステージに突入することになりました。最近はアメリカのE3に押され気味ですが、E3に負けないようなイベントにしたいと考えております」と決意のほどを述べていたぞ。9月20日（金）～22日（日）の開催が待たれるところだ。



↑上月会長がリニューアルされる東京ゲームショウを紹介。

開催概要

日　時	9月20日（金）～22日（日） 10：00～17：00 ※20日は終日ビジネスデー
会　場	千葉県・幕張メッセ
入場料	一般/1200円 小学生以下無料 ※前売券1000円

http://tgs.cesa.or.jp

TOPIC 桜咲く入学式……Xbox事業部小出氏 専門学校の学生を前に熱弁を振るう

ゲームクリエーターの養成学校、デジタルエンタテインメントアカデミーの入学式において、マイクロソフトXbox事業部オンラインサービス統括部長・小出雅弘氏により、"次世代ゲームマシンXbox"と題する特別講演会が行われた。



↑小出氏によるスピーチ。Xboxを知るにはいい機会だったかも。

当日小出氏は277名の新入生を前に、「特別講演なので、スペシャルなことをしゃべります(笑)」とまえ置きしたうえで、マイクロソフトがXboxで家庭用ゲーム機に参入した理由やXboxの性能などをスピーチ。Xbox独自の機能である、ハードディスクに音楽CDを録音するというデモンストレーションまで披露してくれた。

今年からスタートラインに立ったXboxと新入生……。それぞれの立場上、共通する部分も多く、新入生にとっても、思い出深い入学式になったのでは？

MEDIA EXPRESS

Xbox関連の作品を紹介。今回は熱心なファンをもつ2タイトルの関連商品を。



式神の宴-式神の城サウンドトラック-

●発売中　●定価:3000円(税込)
●発売元ムービック●品番MACM-2022

カルトな人気を誇るシューティングのサントラが登場。14楽曲、10ボイスデータを収録。初回特典は式神瓦版＋オリジナルのボーナストラックだ。



『信長の野望・嵐世記』コンプリートガイド（上）（下）

●発売中　●定価:1400円＋税
●発売元コーエー

Xboxでも大人気の戦国シミュレーションの完全攻略本。1400人以上にもおよぶ武将や全54国のマップデータを完全公開するなど、圧倒的なボリュームを誇る。

EVENT 世界中のおもちゃが一堂に集結!! 2002東京おもちゃショーが開催

東西の最新のおもちゃが一堂に集結する"2002東京おもちゃショー"が、5月11日（土）、12日（日）の両日、東京ビッグサイトで開催される。"キミの欲しいおもちゃ大集合"とのキャッチコピーのもとに開かれる今回のおもちゃショーでは、国内外の玩具メーカーが出展。国内138社、海外からは25社、2グループ（22社）が最新玩具を出品する。

今回で、通算21回目を数えるおもちゃショーだが、今年の特徴としては、"おもちゃ販売コーナー"の設置が挙げられる。当日の会場では各メーカー自慢のおもちゃをその場で手に入れることができるぞ。

さて、気になるゲームメーカー関連では、カプコン、コナミ、バンダイなどが出展をする予定だ。ゲームソフトはもちろんのこと、それ以外にもゲーム関連のグッズなど思わぬ発見があるかも。前売り券はチケットぴあなど各種プレイガイドで好評発売中だ。



⬅2002東京おもちゃショーのポスター。おもちゃの展覧会としては国内最大規模なのだ。

開催概要

日　時　5月11日（土）～12日（日）
9：00～17：00
※9、10日はビジネスデー
会　場　東京ビッグサイト
入場料　前売券/900円
当日券/1000円
※保護者1名につき未就学児2名まで無料
問合せ先/03・3829・2521
（2002東京おもちゃショー事務局）

EVENT セガの根強い人気を見せつけた!! 大好評のGameJamでXboxタイトルは？

去る3月30、31日の両日、東京国際フォーラムにて、セガのイベント"GameJam2"が開催された。昨年に続き2回目となるこのイベントには、2日間あわせて2万5000人近くのゲームファンが来場。ひとつのゲームメーカー単独開催としては、異例ともいえる来場者を記録し、セガの人気が根強いことをうかがわせた。

当日は、最近のセガの充実ぶりを象徴するかのように、PS2からゲームボーイアドバンスまで、あらゆるハードのソフトが集結。新作の発表などもあり、充実のイベントとなった。気になるXboxタイトルでは、発売済みの『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』や『ガンヴァルキリー』、『segaGT2002』を出展、たくさんのファンを集めていた。ファンには大満足のイベントだった。

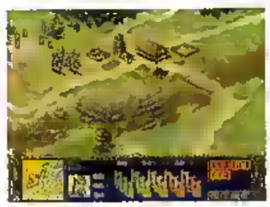

⬆あのせがた三四郎と湯川専務も2日間だけ復活。会場は大いに沸いた!!

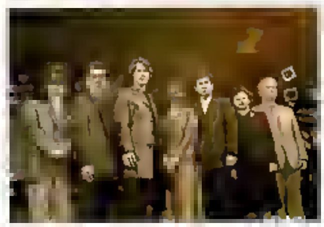

⬅Xboxも試遊台で体験することができた。

TOPIC コーエーがネットワークゲームに本格着手!! "GAME CITY"でネットゲームが楽しめる!!

先日、都内にて"コーエーネットワークゲーム制作発表会"が行われた。発表会では、コーエーの看板タイトルである『三國志』と『信長の野望』のオンライン化が発表。それぞれ『三國志Battlefield』（PC版/今夏発売予定）、『信長の野望Online』（PS2版/今秋発売予定）として発売されることになった。当日は、コーエーの顔であるゼネラル・プロデューサーのシブサワ コウ氏により、それぞれのゲームについて説明されたのだ。

ファミ通Xboxの読者にとって気になるのは、Xboxでのオンラインゲームの可能性。Xboxでは『信長の野望・嵐世記』が発売されていることからも、その可能性は決して低くはないと思われるのだが……。今後の展開に期待したいところ。


➡オンライン版『三國志』Xboxで遊びたいが……。


⬆当日は、シブサワ コウ氏（中央左）をはじめとする制作陣が勢揃いした。

TOPIC 北米での売上が1位を記録！ 海外で『DOUBLE-S.T.E.A.L』はなぜウケる!?

海外版『DOUBLE－S.T.E.A.L』が大人気だ（英語タイトルは『WRECKLESS The Yakuza Missions』）。2月2日に北米で発売された同タイトルは、コンスタントに販売本数を増やしつづけ、2月24日～3月9日の集計では、ついにXboxタイトルの中で売上1位を獲得。欧米での発売元であるActivisionによると、欧米あわせて30～35万本の販売を記録しているという。日本発のゲームがここまで受け入れられるのは、うれしくもあり、不思議でもあるのだが……。

「海外受けするタイトルではあったのですが、北米では、Xboxの機能をフルに活かしたほぼ唯一のソフトとして、ファンからの支持を得たのではないでしょうか」（アクティビジョン スタジオ ジャパン担当）

「もともと日本だけでなく、海外のお客様にもお楽しみいただけるゲームを考えておりましたので、ある程度の評価をいただけたのではないかと思います」（BUNKASHA GAMES/樋口幹雄氏）

Xboxの登場により、ワールドワイドでの展開がしやすくなったと言われている昨今だが、その傾向は今後も加速化していくのは間違いない。今回の『DOUBLE-S.T.E.A.L』のヒットは、そのよい目安となったのかもしれない。

「WRECKLESS：The Yakuza Missions」売上
※The NPD Group,TRSTS Report調べ

集計期間	Xbox順位	総合順位
1月27日~2月9日	2位	7位
2月10日~2月23日	1位	7位
2月24日~3月9日	2位	8位
3月10日~23日	6位	—



⬅北米版ジャケット。ちなみに"WRECKLESS"とは"WRECK"（破壊）と"RECKLESS"（無謀）をあわせた造語。


➡当たり前だが、もちろん英語の字幕が入るのだ。

Interview

テクモ Team NINJA板垣氏から Xboxユーザーに「ありがとう！」のメッセージ

これからもXboxで作ります！

Xboxのゲームでは、ブッチギリの売れ行きを見せている DEAD OR ALIVE 3（以下 DOA3）。これを作ったテクモの精鋭部隊"Team NINJA"板垣伴信部長から、「ぜひファミ通Xboxの読者に伝えたいことがある」ということで、早速話を聞きに行ったぞ！

ホレこんだハードだから Xboxでしか作らない

――『DOA3』が圧倒的な大ヒットとなりました。

板垣 Xboxで発売して本当によかったです。新しいユーザーも増えましたし、アンケートハガキを読んでもみんな楽しんでもらえているみたいで。買っていただいた人には「ありがとう」と直接言いたいぐらい、感謝の気持ちでいっぱいです。

Xboxははじめて触ったときからゾッコンにホレたハードなんですよ。『DOA』シリーズ最新作は、このハードで作ろうとすぐに決めました。

よく聞かれることですし前々号のファミ通Xboxでも話していることなんですが、『DOA3』をプレイステーション2へ移植する予定はありません。現時点で最高性能のXbox用にデザインしたゲームですから、他機種では動きません。アーケード版に関しても同様です。すでにつぎの作品にとりかかってますし。

――つぎもXboxで制作を？

板垣 Xbox本体所有者の70パーセントぐらいが『DOA3』を買ってくれているんですよね。ホントにうれしいです。その期待から「次回作もXboxで作ってください。……くれますよね？」なんて悲鳴のようなアンケートハガキやメールがたくさん届いているんですよ（笑）。

もちろん、Team NINJAとしては最初からこれ1本でXboxタイトルを終わらせるつもりはありません。このさきもXboxタイトルを開発していきます。『DOA3』をやりたくてXboxを買ってくれた人も大勢いるわけですから、これ1本だけ出して「はい、もうXboxでは終わり」なんて寂しいことはしませんよ。



⬆『DOA』シリーズの女性キャラが全員出てきて、しかも南国風なゲームと……はいったいどんな内容!?

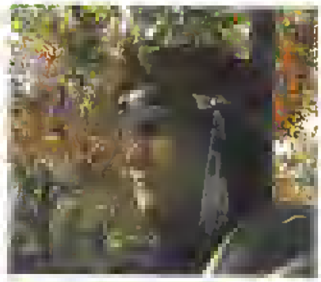
『DOA』女性キャラ総出演と 3Dアクションゲーム

――そのタイトルはいつごろ発表になりますか？

板垣 アメリカで開催されるE3（世界最大規模のゲームショウ）で2タイトル発表します。

1本は、去年のE3でアメリカから日本に帰ってくる飛行機の中で思いついたんですよ。開発コードネーム"kunoichi"というタイトルで制作してます。『DOA』シリーズの女性キャラ全員が登場するもので、ジャンルは……そうですね、南国風かな？（笑） すごく楽しい雰囲気のゲームになるんじゃないかな。本流の『DOA』は対戦格闘ゲームとして本格的なスタイルですが、こっちはもっとハジけた感じというか。久しぶりに企画から携わっているゲームですので、作っていて楽しいです。

もう1本は、まだプラットフォームはお話できないんですが、ファミコンやアーケードで発売されていたアクションゲームシリーズを制作しています。これもまだまだ詳しく言えないんですが、すごくいいんですよ！（笑） 自由度の高い、本格的な3Dアクションゲームになってます。



板垣 伴信氏
テクモ 執行役員
Team NINJA部長
『DOA』プロデューサー。開発が大詰めでハヤブサが代打で登場!?

ホントはこれらのタイトルは春の東京ゲームショウで発表しようと思っていたんですけどね。今年から春のショウが中止になったんで、日本のユーザーの方にはちょっと待ってもらうことになるんですが、近いうちにドドーンと紹介できると思いますので、楽しみにしていてください。

――読者に向けて、メッセージをお願いします。

板垣 『DOA3』を応援してくれてありがとうございます。Xbox向けタイトルはまだまだたくさん作りますので、これからも応援よろしくお願いします！

E3で新作2タイトル発表！ 3Dアクションと南国風ゲーム!?

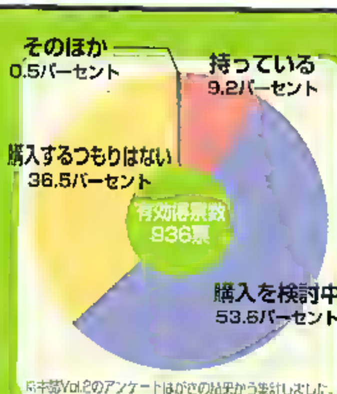
アンケート集計結果から

お題 5.1chサラウンドシステムについてお聞きします

読者の皆様からいただくアンケートはがき。少しでも読者の方の意見を知りたいということで、毎回さまざまなことを伺っているわけですが、せっかくの意見を編集部だけの参考にしておくのももったいない、ということで、こんなコーナーを作ってみました。

第1回のお題は5.1chに関して。Xboxが5.1chに対応しているということもあり、5.1chに対する関心が高まっていますが、読者の方はどの程度興味を抱いているのか気になるところ。確かに5.1chを体験すると、その迫力は誰もが認めるところではあるけれど、5.1chサラウンドシステムはそんなに安価というわけではない。万人が5.1chに対応できる環境を整えているとは想像しづらいのだが……。

そこで質問を設定したのだが、その答えは驚くべきことに、10パーセント近くもの読者の方が"5.1chサラウンドシステムは持っている"とのこと。現状5.1chサラウンドシステムの世帯普及台数が50万台におよんでいない程度であることを考えると、これは驚くべき数字と言えるのでは？ そのほか、"購入を検討中"が53.6パーセントと、半分以上が購入希望をもっていることが明らかになった。この結果を見る限りでは、Xboxユーザーはオーディオ関係にうるさい人が多いといえるのかも。この傾向にはますます拍車がかかるものと想像されるところではあるが……。



⬆思ったよりも5.1chに対する関心が高かったことが判明した今回のアンケート結果だった。

Xbox ソフト売上ランキング TOP10



コアユーザーに期待されていた『ガンヴァルキリー』が堂々の1位。ただし、売上的には少し物足りない……かも!?

順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	ガンヴァルキリー	セガ	3月21日	16891本	16891本
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日	10013本	125892本
3	式神の城	メディアクエスト	3月14日	5390本	23501本
4	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	2月22日	3814本	30388本
5	幻魔 鬼武者	カプコン	2月22日	3614本	34834本
6	DOUBLE-S.T.E.A.L	BUNKASHAゲームズ	2月22日	2319本	16119本
7	エアフォースデルタII	コナミ	2月22日	2245本	19608本
8	メタルダンジョン	パンサーソフトウェア	2月28日	2184本	11057本
9	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2月22日	2119本	27920本
10	ねずみくす	マイクロソフト	2月22日	2084本	13562本

集計期間：3月18日～4月14日
※このランキングはファミ通TOP30の新作データ協力店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5 集計期間：3月18日～3月24日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ガンヴァルキリー	セガ	12,043
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	3,798
3	式神の城	メディアクエスト	3,127
4	幻魔 鬼武者	カプコン	1,477
5	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	1,292

2週目Best5 集計期間：3月25日～3月31日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ガンヴァルキリー	セガ	2,793
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	3,086
3	式神の城	メディアクエスト	1,016
3	幻魔 鬼武者	カプコン	1,016
5	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	339

3週目Best5 集計期間：4月1日～4月7日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,188
2	F1 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	1,420
3	ガンヴァルキリー	セガ	1,244
4	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	980
5	ノックアウトキング2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	798

4週目Best5 集計期間：4月8日～4月14日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	941
2	ガンヴァルキリー	セガ	811
3	幻魔 鬼武者	カプコン	508
4	式神の城	メディアクエスト	451
5	F1 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	449

ハード販売台数

この1ヵ月のハードの売上台数を紹介。比較的穏やかな1ヵ月だったようだ。

5005台 （3月18日～24日）
5175台 （3月25日～31日）
3188台 （4月1日～7日）
2532台 （4月8日～14日）

推定累計販売台数 195812台

Xbox読者期待のランキング TOP10

先月号で紹介された『CRAZY TAXI 3』が初登場でいきなりの2位。発売も7月に決まったし、この夏を牽引するソフトになるのかも!!

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	35.0
2	—	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	7月11日	26.7
2	2	真・女神転生NINE	アトラス	未定	26.7
4	3	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	未定	25.0
5	—	segaGT2002(仮題)	セガ	2002年	20.8
6	—	鉄騎	カプコン	今夏	20.0
7	4	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	19.2
8	8	パンツァードラグーン最新作（仮題）	セガ	未定	15.0
9	7	叢-MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	今夏	15.0
10	8	格闘超人・Fighting Super Hero・	マイクロソフト	今夏	13.3

※本誌5月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：3月30日～4月10日）
支持率の数字はパーセントです。

北米Xboxランキング(USA) TOP10

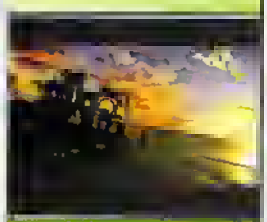
日本でも発売されたばかりの『HALO』が指定席の1位に帰り咲き。操作の呼び声高い『TONY HAWK'S 3』は根強い人気で2位に初登場。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名
1	4	HALO （HALO）	MICROSOFT （マイクロソフト）
2	—	TONY HAWK'S PRO SKATER3	ACTIVISION
3	6	RALLISPORT CHALLENGE （ラリースポーツ・チャレンジ）	MICROSOFT （マイクロソフト）
4	9	KNOCKOUT KINGS 2002 （ノックアウトキング2002）	ELECTRONIC ARTS （エレクトロニック・アーツ・スクウェア）
5	5	ALL STAR BASEBALL2003	ACCLAIM ENTERTAINMENT
6	1	WRECKLESS: The Yakuza Missions （DOUBLE-S.T.E.A.L）	ACTIVISION （BUNKASHAGAMES）
7	—	BLOOD OMEN 2	EIDOS INTERACTIVE
8	8	WWF RAW	THQ
9	—	SPY HUNTER	MIDWAY
10	7	MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES

■協力 The NPD Group,TRSTS Report
※日本語版の発売予定のあるタイトルは、カッコ内にて日本版タイトルおよびメーカー名を表記しています。



4月25日～5月23日

発売日	4月25日	5月2日	5月2日
作品	HALO	2002FIFAワールドカップ™	ミスト Ⅲ:エグザイル
			
	マイクロソフト	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	メディアクエスト
	アドベンチャー	スポーツ	アドベンチャー
	6800円	5800円	6800円(プレミアムBOX9800円)
	アメリカで、爆発的なヒットとなった『HALO(ヘイロー)』日本版。さまざまな武器を手に、プレイヤー視点でくり広げられるシューティングアドベンチャー。マルチプレイなど多彩なモードも用意。	2002FIFAワールドカップ™公認により、スタジアムや開催日程まで忠実に再現。2002年大会を一足早く体験できる。実況解説から設定まで本物志向でリアルに再現されている。さらに、5.1chにも対応。	フルCGで描かれた華麗な世界を動き回り、さまざまな謎を解き明かしていく人気シリーズ最新作がXboxに登場。本作ではシリーズ初めて360度見渡せるシステムが新たに搭載され、5.1chにも対応。
批評家			
 **相沢浩仁** 遊びの本質や、人間の感情は普遍的なもの。しかしテレビゲームがコンピューターのソフトでもある以上、その進化にともなった新しい表現や楽しさ、驚きも必ずあるはず。暖かく、かつ厳しい目で見守っていきたい。ゲームは日本が誇る文化だ!! 推進委員長(自称)兼、本誌編集長。	10 キャラクターやマップのデザインなど、日本の職人的ゲームメーカーがつくったらもっと凄いのに、といった改善希望点は確かにいくつかある。それでもこのゲームのおもしろさや完成度、そして新しさが出色であることは疑いようがない。映画のような展開は多くの日本人も虜にするはず。	8 今回のFIFAワールドカップ唯一の公認サッカーアクションという意味において、かなり高く評価できる。選手からスタジアムまでほぼ現実どおりのものがこの時期に遊べるのだからね。実況はリアルタイムとはいかないが全体の雰囲気や演出はナカナカのもの。オプションが細かいのもうれしい。	7 美しいCG世界の中を、ときには360度見渡したりしながら探索していくのは、ある種旅行気分のよう。謎解きのヒントは少なく難易度はかなり高いが、操作自体は非常に単純なので、あせらずにじっくりと推理を働かせれば誰でも楽しめるはず。ふだんはロードが一瞬なのもうれしい。
 **田川ラメ夫** ゲーム雑誌の編集者、フリーライターを経て現在は某蓄メロサイト運営会社でおバカな企画を考える(涙)サラリーマンライター。毎日のビールで出た腹さえなければ十分26歳に見えるのが惜しまれる。最近の悩みはW杯開催時にどれだけ有給休暇をとることができるか、だ(涙)。	9 CMじゃないが、ヤバイことになってるな、と。過去に発売されたPC版シューティングのいいとこ取り感は否めないけど、コントローラーで違和感なく遊べるだけでもうオッケー。5.1chなら戦場の緊張感と絶望感が満点。ルール豊富なマルチプレイは当然楽しい。本能と技術の勝利、ですね。	9 大会の出場チームはもちろん、開催地や開催時間もキッチリ反映されてて、もう大会の完全移植といったムードです。ゲームは操作も難易度もイージーで、感覚的に遊べて意外と勝てます。動きがややヌルヌルしてますが、選手の顔も似てます。金田さんの長めの解説はちょっと新鮮。	7 画面の美しさに見惚れながらウロウロウロウロ……どこに行けばいいのか見当つかないほどの難解さ&不親切さ。そこがウリですか？ システムが古臭く、謎解きはシリーズの中では簡単めな印象。日記を書くように毎日チマチマ遊ぶか攻略本で一気に終了させるか、のどちらかで。
 **コブラ小林** 今月はアルノさんがお休みなので代打登場のコブラです。ゲーム歴は長いものの、最近の最先端系には弱い親父ゲーマー。ゲームの完成度よりも、感性で遊ぶほうなので、遊んでおもしろいかを重視。人気のあるゲームでも、つまらないと思ったら遊ばない傾向。とくにアレとか……。	10 ひとりでも、ふたりでも、多人数でも遊べるのがおもしろい。奥の深い遊びを提供してくれる傑作だろう。ただし、難点として敷居が高く見えてしまうことか？ 決して小難しく考えないで遊んでほしい。美しい映像、迫力のある5.1ch音響など内容の濃さは、Xboxならではなのだから。	8 やっぱり操作していて楽しいサッカーゲームはいいですな。自分のプレイが思いどおりに行ったときの、ゴールはひとしお。5.1ch対応で、スタジアムにいるかのような大歓声の中でプレイするのって意外にいいもんですよ。ゴール後のリプレイなどの演出もなかなかイカしてます。	7 美しい映像と難解なパズル。謎解きの楽しさを味わえないと苦痛になるのかな？ いまどきの親切さよりもシリーズ的な王道を感じるので、万人向きではないですな。5.1ch対応で音響は、かなりいい感じ。じっくり遊べるタイプなので、ゴールデンウイークが暇な方にはいいのか？
 **戸塚伎一** 非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画描きです。巷はW杯ムード一色ですが(そうでもない?)、わしはだんぜん、野球派。サッカーゲームのフェイバリットが「コナミのサッカー」(1986年/MSX)……という点をふまえたうえで今回のレビューを参考にしていただければ幸いです。	8 ビギナーにはFPSの魅力を、上級者には生き地獄を教えてくれる各難度レベルごとの調整が絶妙。日本版用のローカライズも懇切丁寧で、三半規管の安定を犠牲にする覚悟(!?)さえあれば、ファンタジックなSF空間で末永く戯れられるでしょう。接待用にも最適なユーザー必携ソフト。	6 サッカーの造詣の深さはどうあれ、日韓共催大会をお祭りとして満喫したい人ならば買って悔いなしの内容。グラフィックは精密さに欠けるものの、まろやかな操作感覚とスピーディーなゲーム展開によって、十分に脳内補完が可能。金田氏のとぼけた実況解説は、別の意味で最高。	8 フリーズ・フレームが内包する"無生物的静寂"の3D空間化ともいえる独自の世界表現が圧巻。これにはシリーズ前2作のファンも驚くはず。フィールド全体を使った各パズル要素は不条理ではあるものの不親切ではないので、プレイ時間と素直な気持ち(笑)があれば何とかなるかと。
TOTAL POINT	**37** POINT	**31** POINT	**29** POINT

5月23日

実況ワールドサッカー2002



コナミ
スポーツ
6800円

コナミ人気シリーズ最新作。世界58カ国の代表チームが登場するインターナショナルカップをメインに、ヨーロッパ、アメリカなどのリーグモードも用意されている。人気選手が多数実名で登場する。

FIFA実名選手の一部登場によるリアリティと、58カ国の頂点をめざすインターナショナルカップといったゲーム性の融合・追求は、スポーツのコナミならではの完成度。全機種で登場するがXbox版ならではのグラフィックやシステムの採用等、安易なベタ移植ではないのも好感が持てる。

もはや円熟したサッカーゲームの域ですね。操作は複雑ながら基本は『ウイイレ』や本シリーズを踏襲しているので遊びやすいっす。小気味のよさ、難易度の高さ、データや設定の周到さにヌカリなし。ミシェルの解説も妙にリアルだし。この時期の発売となると地味に見えるけどネ。

エディット選手を作ることができたり、多彩なモードが用意され奥深い遊びを提供してくれているのはうれしいです。まさに、実況シリーズもここまで進化してるんだナーという印象。ただ、思ったよりも操作が複雑なような気がします。そのあたりで、微妙に悩んだ点数です。

煩雑なボタン同時押しアクションが満載の操作系など各要素に「ファンならわかるだろ?」的ニュアンスが。アクション操作のスポーツゲームとして純粋に楽しむには限界を感じました。もしサッカーファンだったら、パラメーター設定無制限の選手エディットも大満足だったはず。

25 POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

予告どおり『HALO』満点。洋ゲーとか気にせず、とにかくじっくりと遊んでみてほしい。サッカーはどちらも悪くないけど、やはり今年はワールドカップ。日韓共催なうえリアルタイムでゲームも遊べる。こんなことはもう二度とないよ、多分。

『HALO』と『FIFA～』の2本でキメッ! ってことで。16人マルチプレイ会のときはチームプレイなのに味方に殺されたりロケットランチャーで自爆したり(涙)、楽しかったです。後者はサッカーバカの必須アイテムなのれーす。

『HALO』は、絶対押さえておきたいところ。可能なら、ぜひ16人プレイをしてみてほしいのだ。個人的に、サッカーファンとしてEAの『FIFA～』がオススメかな? 最終的な判断は、みなさんのお好きな物を選んでいただければいいのかと思いますが?

『HALO』は改めて言うに及ばず。『ミスト III』は、いままでこのシリーズを喰わず嫌いしていたことを大いに反省させられました。自身の気質を考慮したうえで購入の検討を。サッカー2本については意見を控えさせて下さい(弱気)。

SOFTWARE IMPRESSION

編集部員一押し

DOUBLE-S.T.E.A.L

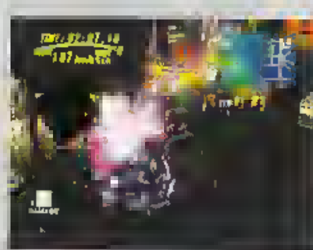
■BUNKASHA GAMES ■アクション
■6800円 ■2月22日発売

『ダブル・スティール』のおもしろさっていったいどこにあるんだろうと考えてみた。確かにモノをいっぱい壊せる爽快感が、おもしろさの要因のひとつにはなっていると思うけど、それだけじゃない何かをこのゲームは持っている。

それが何かというと"攻略していくおもしろさ"。モノを壊せるという爽快感の裏に隠された攻略性の高さがこのゲームを魅力的なものにしているんだろう。"敵を破壊する"、"地下道から脱出する"といったミッションが用意されているんだけど、はっきりいってどれも難しい。漫然とプレイしているとタイムオーバーになってしまうミッションがホント多い。でもそれは漫然とプレイしているからであって、簡単クリアーの方法が数多く隠されているのがポイント。

このゲームは香港の街をモチーフに作られているんだけど、街の至るところに抜け道的な細い道路が張り巡らされている。そう、そういった一見クリアーに関係なさそうな道を通ることで目的地に早くたどり着けるショートカットが街のあちこちに用意されているのだ。たとえば血清を病院まで届けるというミッションがあるんだけど、画面に表示される矢印に従って病院を目指すとタイムギリギリ、なんとかクリアーできるかも? って感じ。でも矢印を無視して横道にそれてみると……大胆なショートカットポイントがあって楽々クリアーできちゃう。

ショートカット以外にも車種選択であったり、ライバルカーの行動をパターン化してみるなど攻略要素が満載されているのだ。攻略していく喜び、そんなのはどんなゲームでも持っている当たり前のことなんだけど、一筋縄じゃいかない難度だけに、攻略したときの達成感が高い。硬派なアクションゲーム好きにオススメです。



←難度の高さからくる攻略の喜び。派手な見た目とは裏腹な、ゲーム性の高さが最高です。

鈴木ノリック



じつはコンシューマーゲームよりアーケードゲームが大好き。だから家でプレイするのもドライブゲームやアクション、対戦格闘が多い。早くXbox互換基板がゲームセンターに登場するのを切に願う。

式神の城

■メディアクエスト ■シューティング
■5800円(※初回限定版発売) ■3月14日発売

ゲームセンターで『式神の城』なるシューティングが流行っているらしい、ということを知ったのは去年の11月ころ。近所のゲームセンターにはないってこともあってプレイする機会がなかった。もともとシューティングゲームが大好きなだけに、「ちゃんとプレイしておこう」と早速秋葉原にあるタイトーのゲームセンターへと向かった。シューティングコーナーを見ると、そこはものすごい人集り。盛り上がりたるや、ボクの想像をはるかに超えていた。シューティングでギャラリーがつくことはよくあるが、その数が半端じゃない。女性もいっぱいいる。あまりの人垣でその日はゲーム画面すら見れなかった(やや誇張)。

シューティングゲームとしてそこまで珍しいシステムがあるわけでもない。キャラや世界設定が魅力的なのは、さすが「カンパレードマーチ」のアルファ・システムだけど、それにしてもなぜここまで盛り上がるのか?

答えは簡単。単純にシューティングゲームとして完成度が高いからだ。特別に奇抜なゲームシステムがあるわけでもない。ちょっと工夫すればすぐに避けられる気がする敵の攻撃方法、ギリギリで弾を避けられる適度な当たり判定の大きさ、ゲーム展開のメリハリなど、これらがじつに絶妙なのだ。プレイするたびにうまくなっていくのがわかるし、クリアーするだけなら決して難しくない。うまくなれば今度はハイスコアを狙いたくなる。スコアを意識すればするほど難易度は上がっていく……。

あまりに絶妙すぎてふつうに遊んでいるだけで気がつかないことだが、この計算しつくされたゲームバランスは逸品。まだの人は、ぜひ体験してみてほしい。もちろん、Xbox版で、ね。



←無数の弾は冷静に対処すれば確実に避けられる。クリアーするだけなら難しくない。

松井ムネタツ



「スペースインベーダー」からのゲーセン大好き野郎(歳がバレる?)。RPGやSLGもこよなく愛するが、基本的にはアクション性の強いゲームを好む。もちろん『HALO』は購入予定だよ、あたりめーじゃん!

巻頭攻略22ページ

中盤LEVEL5までを徹底解析



武器、兵器、敵の特性がわかる！
本誌独占 開発スタッフインタビューも敢行!!

タイトル	ヘイロー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	SFシューティングアドベンチャー
発売日	発売中（4月25日）	価格	6800円（税別）
開発	Bungie Studios	新情報	プロデューサー：田寺詩乃
ブロック数	ゲームデータ：2600ブロック	システム対応	5.1ch 4人[illegible]
その他	Xboxシステムリンクケーブル対応、最大4台16人までの同時プレイ可能		

北米で初のミリオンセールスを記録した『HALO™（ヘイロー）』が、ついに日本上陸！基本的な操作はもちろん、兵器類の運用からLEVEL5までの攻略をお伝えする。



受講内容

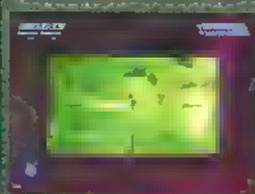
今回のカリキュラムでは、本ソフトをスムーズにプレイするために必要な以下の項目で構成されている。また、各項目では理論的な部分はもちろんのこと、実戦でも役立つ要素に重点をおき、解説していく内容となっている。

基礎編



⬆冷凍睡眠から目覚めたマスターチーフ。よほど事態は切迫しているようだ。果たして、彼に言い渡される任務とはなんだろうか？

武器・兵器運用編



⬅武器の特性を理解して戦いを有利に進める。



⬅車輌などの兵器運用も重要なポイントとなる。

実戦編



⬅あせるあまり、思わず転倒することも。

本カリキュラムについて

本カリキュラムは、基本動作に始まり、さらに実戦でのポイントを解説していくものである。各動作の概念や理論、実戦時における注意点などを解説、受講者自身に体得してもらうことが目的である。しかし、受講者諸君は、実戦を体験することで多くのことをさらに学ぶことを忘れないでもらいたい。本カリキュラムは、受講者諸君がこれから体験するであろう、過酷な戦いを生き抜くための最初の通過点にすぎない。

本カリキュラムの受講内容に関しての概要は右上を参照していただきたい。



⬅確実に標的を仕留めていくことで、被害を最小限にとどめられる。



⬅敵の早期発見は、先制攻撃を仕掛けられるだけでなく、心理的に有利。

諸君らの健闘を祈る!!

基礎編

なにはともあれ、最初に学ばなくてはならないのは移動手段と攻撃方法である。このふたつが意のままに行えないようでは、到底、実戦では生き残れない。初歩の初歩でありながらにして、生き残るための極意でもあることなので、じっくりと学んでほしい項目である。それでは個々の解説に入る。

移動について



"移動"とは、その場を離れ、目的の場へ向かうことを指す。目的の場というのは、ミッションの目的や置かれている状況によって異なるが、そのほとんどが現在の状況に変革をもたらすものだと考えていいだろう。一見、簡単に思える"移動"だが、この行動を的確かつ迅速に行えないと、戦いに勝利することは困難であろう。

概念を理解する

移動を意のままに行うには、左右のスティックの役割を理解する必要がある。その特徴を覚えることが最初の一歩である。

左スティックの役割

移動を司るスティックである。前進、後退、左右への平行移動を行うために用いる。また，スティックの倒し込み加減により，移動時の速度が変化する。そのため，スティックを浅く倒し込めば歩き、深く倒し込めば走るといった具合となる。





↑左スティックでは，向きを変えることはなく，この写真のように平行移動を行えるのである。



↑物体が小さくなっているので，後退しているのがわかるだろう。

CAUTION
純粋に移動に用いるため，この左スティックでは向きを変えることはできない。このことを理解し、体に覚え込ませておかないと実戦の際に苦労することになる。

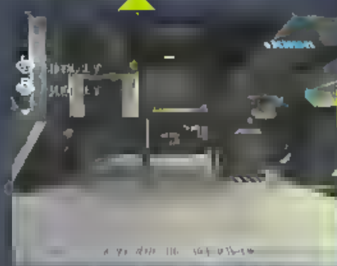
右スティックの役割

視点と体の向きを司るスティックである。体の向きの変更や，上下への視点の移動を行うために用いる。また，左スティックと同じく，スティックの倒し込み加減により，その速度が変化する。高低差のある空間では多用することになる。



↑視点を上方に移す。周囲の探索には必要不可欠な行動である。

CAUTION
おもに視点の移動に用いるため，周囲を見渡せるがこのスティックのみで体の位置の移動はできない。左スティックとの併用で真価を発揮することを忘れぬこと。





↑視点を移動させることで，体の向きも変わる。自在に操るためには、この感覚を体得すること。

実戦での移動

移動についての理論的なものは上に記したとおりである。以下では、実戦での移動について解説していくので体得するように。

斜め移動の重要性

標的に接近しながら攻撃を仕掛けたり，敵からの攻撃を受けて後退する際，直線的に移動するのは得策ではない。なぜなら，直線的な移動では，敵からの攻撃を容易に受けてしまうからである。そこで重要になってくるのが、斜めに移動しながらの接近・後退である。斜めに移動することで，敵の照準が定まらず，攻撃を受けることが少なくなるからである。



←前方に待ち受けるグラント。こちらに気づいたらしく，攻撃を仕掛けてくるようだ。このような状況では……。



➡斜めに移動することで，標的の射撃を避けながら接近することができる。後退時にも応用可能。

狭い空間での移動

施設内などの通路といった狭い空間での移動の際，曲がり角や部屋などの広い空間に入るときには，不意打ちを受けるケースが考えられる。不意打ちを事前に回避するために曲がり角では、進行方向にあらかじめ方向転換をしておき，平行移動を使うようにすること。また，部屋へは周囲の確認が容易にできるような態勢で入ることが必要である。



←このような狭い通路の曲がり角では，曲がった先の状況がわからない。そこで……。



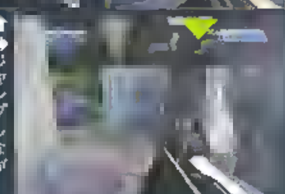
➡あらかじめ体の向きを変えた状態で通路を平行移動。これで不意打ちを受けないですむ。

狭い空間での移動

後方から追われながら攻撃を受けている場合，無理にその場で方向転換をせずに進行方向に向かっていき、空間を利用しジャンプしながら方向転換をしたほうがよい。ジャンプ中に方向転換することで，標的からの攻撃を避けられ，なおかつ標的を正面に据えることができるからである。このテクニックを使えば背後から襲われても，瞬時に攻撃へと転じられる。







↑ジャンプしながらの方向転換は，緊急時に役立つテクニック。ぜひともマスターしたいものだ。

攻撃について

"攻撃"には大きく分けて3種類の方法が存在する。ひとつは、ハンドガンなどの銃火器を用いる方法。つぎに車輌などに搭乗し、搭載されている兵器で攻撃する方法。最後に、弾薬を使用せずに銃火器などで直接攻撃をする方法である。また、このほかにも手榴弾の類いであるグレネードを投擲する方法もある。各武器・兵器の解説はあとで行うので、ここでは攻撃を効率よく行うための方法や手段を解説していく。確実に体得して、激戦を潜り抜けていってほしい。



標的を的確に捉える

むやみに銃弾を撃っていても、標的は倒せない。的確に標的を倒すには、確実に攻撃を命中させることが重要なのは言うまでもないことだろう。

移動しながらの攻撃

一定の場所に留まって射撃すれば標的への狙いもつけやすいが、移動していないために標的からの攻撃を受ける可能性も高くなる。それに対し、移動しながらの射撃は標的への照準が合わせにくく、射撃の精度が低くなるという欠点がある。これは必然的に標的を効率よく倒せないという結果につながる。しかし、標的の高さにみずからの照準を大まかに合わせておくことで、移動しながらの射撃でも精度が向上するはずである。



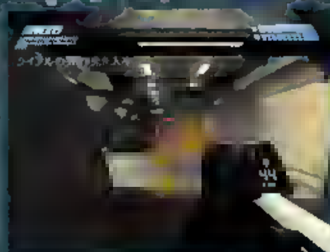
⬅標的から狙い撃ちされないためには、平行移動を併用しながら射撃を行う。照準を標的の高さに合わせること。

障害物を利用しての攻撃

戦地には身を隠せるものが多数存在している。それらの障害物を有効に利用し、無傷で標的を倒すことも可能だ。障害物に身を隠す際には、その障害物の高さに注意する必要がある。しゃがむことで身を隠せるものもあれば、立ったままでも身を隠せるものもあるからだ。障害物の先の標的に照準の高さを合わせて攻撃するべし。



⬅障害物に身を隠しながら、標的を攻撃する。その際、標的の大まかな位置を把握しておくと、攻撃に転じやすいのである。



⬆障害物の隙間から射撃を行う。その際、標的の位置を確認しておくことはもちろんだが、自分が使用している武器の残弾数にも気を配ることが重要なポイントである。



⬅標的の攻撃をやり過ごしているあい間に弾丸の装填をするクセをつけると、効率的に攻撃できる。



➡ちょっとした障害物でも、しゃがむことで利用できる。みずからの安全を確保するのが生き抜くためには重要である。

グレネードを活用する

投擲武装であるグレネードは、さまざまな局面で利用することができる。その特徴を把握したうえで使用すれば、戦闘を有利に展開できるのだ。

標的が密集しているケース

グレネードは、投擲後に一定時間が経過すると爆発する。その際、複数の標的を巻き込むという特徴がある。そのため、標的が密集した地点へ向かって投擲して使用するのが、もっともオーソドックスな使用方法である。投擲のポイントは、標的に近すぎないこと。あまり標的の近くに投擲してしまうと、標的が逃走してしまう場合がある。



⬅こういった地形の場合、その先に標的が密集しているケースが多い。そんなときは迷わずグレネード使用。



➡これで密集した標的の数が減るはずである。グレネードの爆発確認後、残っている標的を殲滅すべし。

高低差のある地形での使用

施設内などで、2階部分まで吹き抜けになっている場合がある。そのような地形の場合、たいていが上、もしくは下の階に標的が密集している場合が多い。そのような場所に不用意に侵入すると、集中砲火を浴びることになってしまう。そうならないために、上もしくは下の階の標的が密集している地点にグレネードを投擲し、標的の数を減らすように心がけること。



⬅こういった地形の場合、下方から激しい攻撃を受けるケースが多い。



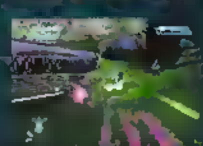
➡すかさず標的の位置を確認、グレネードを投擲し、後退。その際、爆発音に集中すべし。

2種類のグレネードの使い分け

グレネードには、地球人が使用しているものと、異星人であるコヴナントが使用しているものの2種類がある。コヴナントが使用しているグレネードは、地球人のグレネードより破壊力が高い。さらに対象に直接ぶつけると、その表面に吸着する特徴を持っている。その特徴を活かし、なんらかの防御システムを持っている標的に向かって使用するのがいいだろう。



⬅グレネードは投擲後、若干ではあるが地表を転がる。それを計算したうえで投擲するのが使用上最大のポイントである。



⬅殺傷能力が高く、対象に吸着するプラズマグレネードは、その特性を利用した使用が効果的。やみくもに使用してもむだなだけだ。

武器・兵器運用編

自己防衛のため、そして任務遂行のために必要不可欠なのは、武器・兵器の扱いに精通していること。ここでは、地球人の武器・兵器のみならず、コヴナントの武器・兵器の扱いも記した。

武器について

各武器の特性を把握し、その特性を活かした戦いかたをすれば、困難な状況も容易に乗り切れるはず。適切な判断、適した武器の選択が、確実に生存していくためには必要だ。

地球人の6種類の武器

地球人が持ち込んだ武器は全部で6種類。それらの特性を理解することから始め、最終的には扱いにも慣れてほしい。

地球人(海兵隊)が装備している武器の特徴は、実弾武器であるという点。また、各武器の弾薬最大装填数は、コヴナントの武器と比較して、若干ではあるが多いのも特徴といえる。携帯中の武器と同じ武器を拾うことで、予備の弾薬を補充できることも覚えておいてほしい。また、各武器には利点・不利点があるので、それらを把握し、扱うことでその武器が本来から持つポテンシャルを初めて発揮できるのである。

M6Dハンドガン



反動式のハンドガン。トリガを引き続けることで、オートマチックで発砲することも可能。軽視しがちな武器であるが、その潜在能力は高い。2倍率のスコープも搭載しているため、標的の頭部を遠距離から狙い撃ちして倒すこともできる。





←搭載している2倍率のスコープを使用した状態。これで標的の頭部を撃ち抜きやすくなる。

M6D PISTOL

MA5Bアサルトライフル



弾薬最大装填数がもっとも多い武器。その装填数ゆえに弾幕を張ることもできる。また、状況への適応性が高く、その汎用性の高さを評価して愛用する者も多い。しかし、弾一発自体の殺傷能力はさほど高くないので、過信は禁物である。



↑弾幕を張ることは容易だが、残弾数には注意。



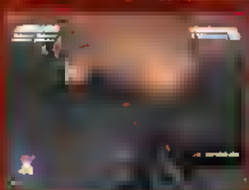
←使用弾丸自体の殺傷能力はさほど高くない。そのため、弾丸の消費量も多い。つねに予備を確保しておくこと。

MA5B ASSAULT RIFLE

S2AMスナイパーライフル

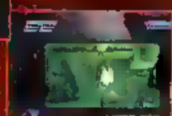


ガスオペレーションによって発砲するライフル。2段階に拡大できるスコープを搭載している。その倍率は、2倍率と8倍率。また、スコープ使用時のみ、ナイトビジョン(暗視カメラ)を使うことも可能。着弾の速さも特筆すべき点である。





←通常、スコープには、このように映る。



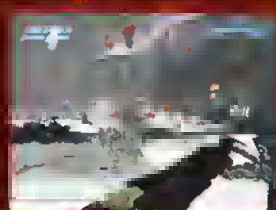
➡ナイトビジョンを使えば暗くてもこのとおり。

S2AM SNIPER RIFLE

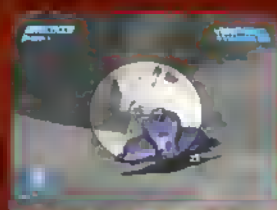
M19 SSMロケットランチャー



単体の弾薬では最大の殺傷能力を有するロケットランチャー。しかし、装填数は2発と少ないため、正確な射撃が要求される。また、2倍率スコープも搭載している。着弾箇所にもよるが、戦車などの兵器を一発で行動不能にすることができる。



↑ほとんどの標的を一撃で行動不能にできるが、装填数が少ない。



↑スコープを使用して、確実に標的へ着弾させることがポイント。

M19 SSM ROCKET LAUNCHER

M90ショットガン



ポンプアクションによる装填が特徴的なショットガン。散弾を使用するため、近距離での着弾は集中し、殺傷能力が高い。中・長距離では、複数の標的に着弾させることができる。しかし、弾薬の装填に時間がかかるのが難点。



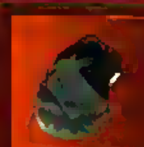
↑壁の弾痕を見ればわかるとおり、散弾を使用。



←至近距離で着弾させれば、その殺傷能力は非常に高い。しかし、残弾数には注意しないと、ピンチを招くことに。

M90 SHOTGUN

M9 HE-DPグレネード



投擲後、一定時間が経過すると中規模の爆発を起こす手榴弾。その汎用範囲は広い。投擲の際、視点による角度調節を行うことで投下地点の調整ができる。しかし、近距離で爆発させると自分も巻き込まれるので、使用時にはその点を注意。



←視点の移動で投擲距離を調整可能。投擲感覚を体得すべし。



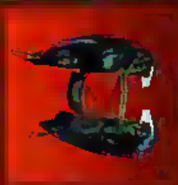
←射撃武器とグレネードを併用することで、効率よく標的を倒せる。

M9 HE-DP GRENADE

コヴナントの4種類の武器

異星人であるコヴナントが使用している武器の特徴は、エネルギー系の光弾を発射する点である。また、構造的に不明な部分が多いのも事実である。

プラズマライフル



指向性のエネルギー弾を発射する武器。弾の装填はできない。単発でエネルギー弾を発射することはもちろん、トリガを引き続けることで連続して射撃することも可能である。しかし、あまりに長時間連続してエネルギー弾を発射した場合、オーバーヒートを起こしてしまう。そうなった場合は、一定時間が経過しないとつぎのエネルギー弾の発射はできない点に注意。また、着弾までの速度が比較的速いので、オーバーヒートと残弾数に気をつければ使い勝手がよい武器ではある。



↑速射性に優れているプラズマライフル。連続して使用していると、オーバーヒートしてしまうので、注意すること。オーバーヒートした場合、身を隠せる場所を捜して移動するように。

CAUTION この武器で攻撃されたら？

弾速が比較的速いので、中～近距離で撃たれた場合に避けるのは難しい。しかし、青白い弾の色が遠距離からでも視認できるので、早めの行動と横移動で避けるように心がけたい。

PLASMA RIFLE

ニードラー

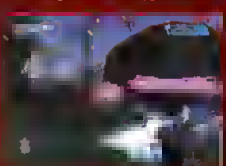


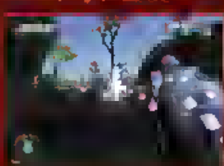
コヴナントの使用する武器でもっとも不明な部分が多いものである。現在、判明していることは、自動発射ができ、マガジンで弾を供給するタイプであることぐらいである。また、コヴナントの武器のなかでも特殊で、発射される弾は、ゆるい弧を描くように標的を追尾してくれる。さらに、標的に着弾した弾はすぐには殺傷能力を発揮せず、着弾したほんの一瞬のち、その殺傷能力を発揮するのである。その着弾数が7発以上の場合、爆発を起こす。そのため、即効性は低いのだが、一度に多数の弾を着弾させられれば標的に対してかなりの損傷を与えられる武器である。敵からの攻撃を避けなくてはならないが、ある程度の空間がある戦場ではかなりの戦果が期待できる武器でもあるようだ。



↑追尾性を有しているため、避けるためには障害物を利用するのが確実な手段。できない場合は、大きな移動で避けるようにしなければならない。

➡標的を照準に捉え、一気に弾丸を発射しよう。そうすることで、真価を発揮する。





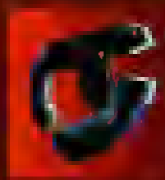
⬅多数の着弾後、爆発が……。エリートなども一撃で倒せる。

CAUTION この武器で攻撃されたら？

その追尾性を有している弾のために、回避が困難な場合が多い。かなりの空間を使い、後退しながらの平行移動をするか、障害物などの物陰を利用して避けるのがもっとも効率的な回避方法であろう。また、使用にあたっては、大量の弾を一度に消費するケースが多いため、残弾数はつねに気を配っておく必要がある。最後に、この武器の弾自体の殺傷能力は、単体ではそれほど高くないことを記憶しておいてほしい。

NEEDLER

プラズマガン



緑色の電光を発射する武器。トリガを引き続けることで電光が蓄積（オーバーチャージ）され、より殺傷能力が高く若干の追尾性能をもった電光を発射できる。オーバーチャージした電光の殺傷能力は高く、コヴナントのジャッカルが装備しているエネルギーシールドを一発で消滅させるほどである。しかし、オーバーチャージした電光を発射すると、放熱のために一時的に機能を停止するようである。また、オーバーチャージを頻繁に行うと、武器自体への負担が大きいようで、コアパワーを消耗する。現段階では、コアパワーのチャージ方法が判明していないため、使用時にコアパワーの残量が少なくなったら取り替えるように心がけておく必要がある。扱いには、若干の慣れがいる武器である。



↑プラズマガンは着弾までの速度が遅いため、視認してからでも避けることは困難ではない。

➡トリガを引き続けることでオーバーチャージが可能。しかし、消耗は激しい。





⬅オーバーチャージ後の射撃では、かなり大きなエネルギー弾が発射される。



⬅オーバーチャージ後の射撃は、かなりの反動をともなう。反撃を受けないように。

CAUTION この武器で攻撃されたら？

この武器から発射される緑色の電光は、着弾までの速度がさほど速くないため、視認してから回避行動を行っても避けることが可能。しかし、その殺傷能力の高さは侮れない。

PLASMAPISTOL

プラズマグレネード



コヴナントが使用する投擲型の武器。その殺傷能力はグレネードよりも高い。また、標的に付着する特性をもっており、一度付着すると起爆を逃れる術はない。この特性を最大限利用することで、複数の標的を一度に倒すことも可能である。地球製グレネードに比べ、あまり転がらない。



↑単純な投擲でもいいのだが、できることなら特性を活かし標的に付着させて、確実に倒したい。そのためには投擲感覚を養う必要がある。



⬅プラズマグレネードの殺傷能力は高い。4発しか持てないので、有効に活用していきたい。

CAUTION この武器で攻撃されたら？

みずからに付着した場合、生きていられる保証はない。そのため、投擲してきたら、なんとしてでも避けること。避けやすいのだが、爆風には巻き込まれないように。

PLASMA GRENADE

兵器について

地球人の兵器

地球人の戦艦であるオータムには、以下の2種類の車輌が搭載されていた。どちらの車輌も汎用性が高いので活用してほしいものである。

移動や攻撃に際して、いくつかの兵器を用いるケースがある。建造物内などの狭い空間での運用には適さないが、搭載されている武装の殺傷能力の高さはもちろん、複数の人員の移動もできるので戦時下での進攻には欠かせない存在でもある。それぞれの兵器の運用にあたり、その武装や特性を理解しておく必要がある。この項目では、各兵器の運転や搭載武装での射撃のポイントを解説する。各兵器を有効に運用し、厳しい状況下でも必ず生還してくれることを期待する。

H12 LRV ワートホグ

この車輌は、地球軍の標準的なものである。高速で移動することが可能で、機動性に秀でているのが特徴である。また、車輌後部には3連機関砲が搭載されており、乗員が搭乗することで攻撃ができる。また、右座席に武装した乗員が乗り込むことで、攻撃することもできる。このことからも、対歩兵能力に特化した車輌であることがうかがえる。また、車輌であるがゆえ、標的となる歩兵を轢くことで殺傷することもできるのは言うまでもない。





⬆搭乗員を乗り込ませれば、かなりの活躍が期待できる。運転の際は、射撃のことも考えて走行することが重要である。

運転のポイント

左スティックを前後に倒すことによって、前進・後退を制御する。そのため、スティックを倒す度合いによって車輌の走行速度が変化する。また、右スティックで左右への進行方向、上下への視野を制御する。右スティックで行きたい方向を正面にとらえ、左スティックで前進することで、初めて目的の方向へ進行することができる。独特の操作感なのだが、どの兵器も基本は同じ。敵を轢くこともできるので、ぜひ慣れておくように。



⬅コーナリング特性を把握しておけば、手足のように操れる。精進あるのみ。



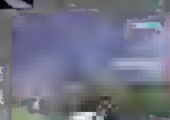
➡いくら走破性が高くても、無茶な運転は禁物。転倒してしまうこともある。

射撃にあたって

後部座席もしくは武器を携帯した状態で左座席に乗り込むことで、射撃を行える。右座席の場合は携帯している武器を、後部座席の場合は3連機関砲を発射する。どちらの射撃の場合も通常の射撃と違いはないので、戸惑うことはないはずである。



⬅左座席に乗り込めば射撃を行うこともできる。



➡もちろん後部座席に乗れば、3連機関銃を撃つことも。

M808Bスコーピオン MBT

セラミックチタン製の装甲を採用している対車輌攻撃用の戦車。その装甲ゆえ、小火器では大きな損害を与えることはできない。搭載している主砲の破壊力はすさまじく、コヴナントの兵器類を一撃で行動不能にできるほどのものである。また、対人武装として機関砲も搭載している。まさに"動く要塞"という言葉がふさわしい兵器といえる。しかし、機関砲の命中精度が低く、主砲も連射ができないため、過信は禁物である。

➡セラミックチタンの装甲を持つ大型兵器。そのため、狭い通路などの進攻には向かないが、対兵器戦では絶大な破壊力を発揮。また、海兵隊員がキャタピラの上に乗り込めるので、対人攻撃は彼らに任せてしまうのも有効な手段だ。





運転のポイント

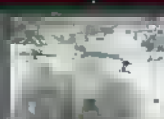
ワートホグと同様の操作だが、戦車特有のキャタピラ走行のため、旋回性能は非常に高い。ワートホグの運転に慣れていれば、多くの人がさほど戸惑うことなく運転ができるはずである。

➡ただし、走行速度が遅いため、敵の攻撃を避けにくい。先制攻撃必須。



射撃にあたって

主砲の破壊力は高く、コヴナントの兵器を行動不能にするのが容易なほどである。しかし、連射性は低く、次弾装填には若干の時間を要する。照準下部のゲージで装填の有無が確認できる。副砲の照準は主砲のそれと連動していることを追記しておく。



⬅次弾の装填に時間を要するので、撃ちもらさないこと。



➡ほとんどの兵器を一撃で行動不能にする主砲。

コヴナントの[illegible]種類の兵器

コヴナントが使用している兵器は3種類。うち2種類は乗り物で、それらの特徴は、浮遊して移動することである。もうひとつは固定砲台である。

ゴースト

この車輌は、コヴナントの標準的な偵察・走行車輌である。地上から数十センチの高さを浮遊しながら移動する。そのため、地表から受ける影響が少ないようである。また、武装はプラズマ・キャノンを2門装備している。これは超高熱のプラズマ電光を発射できる指向性のエネルギー砲である。非常に機動力の高い車輌ではあるが、搭乗者を保護する機能はない。





↑ゴースト自体に損傷を与えて破壊することはできるが、搭乗者を倒して奪うことも可能。どちらの選択が最良だろうか。

運転のポイント

地表を浮遊しながら移動するため、急激な減速が難しいようである。また、接地型車輌で行うドリフト走行のように、スライドしながらの移動が容易に行えるため、車輌自体のコントロールに慣れてしまえば、非常に高速で目的地までの移動が行えるようである。

射撃にあたって

プラズマ・キャノンは、破壊力は高いのだが、速射性能はそれほど高くない。そのため。標的をつねに照準で捉えながら射撃をしていく技術が必要となる。



CAUTION この兵器で攻撃されたら？

ゴーストと対峙する場合、超高熱のプラズマ・キャノンに注意するのはもちろん、高速で移動する車輌自体にも注意しなくてはならない。高速で移動するゴーストに激突されると、その被害は甚大であるからだ。そのためには、つねに相手の位置を確認しながら、移動・攻撃を行うことが重要である。



←対車輌戦闘では一瞬の油断が、このように死を招いてしまう。

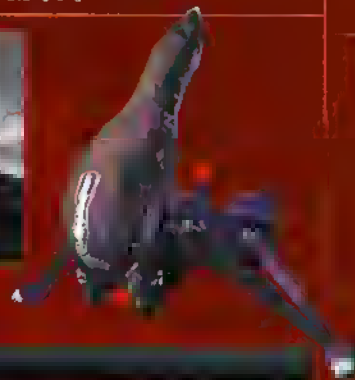
GHOST

バンシー

コヴナントが使用している標準的な対地攻撃戦闘機である。非常に高速で移動でき、その機動性の高さは驚くべきものがある。また、地表近くでは、ホバリングでの移動も可能である。武装は、軽プラズマ・キャノンと燃料ロッド・キャノンを1門ずつ搭載している。銃火器で搭乗者を殺傷することはできるが、機体の破壊は並の苦労ではない。

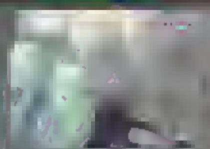


↑バンシーにコヴナントが搭乗しようとしている。いち早く攻撃して、バンシーを奪ってしまうのもいい方法だ。

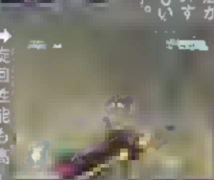


運転のポイント

前進・後退に関しては。ほかの乗り物と同様である。しかし。このバンシーは、戦闘機であるため空中を自由に飛行することが可能。そのため。上昇・下降の感覚を養っておかないと、自在に操ることが難しい機体なのである。操縦は右スティックが操縦桿の役割を果たし、左スティックで前進・後退を司る。バンシーに搭乗したら。大空でその操作感覚を確かめてほしいものである。



←その機動性を活かせば、一気に上昇することも。すばらしい性能を誇るバンシー。



➡旋回性能も高いが、自在にコントロールするには、それなりに慣れが必要だ。

射撃にあたって

照準が上昇・下降と連動しているため、至近距離での射撃には、標的との激突の恐れがある。標的との距離をある程度とりつつ射撃をするようにしたい

CAUTION この兵器で攻撃されたら？

地表にいる場合、[illegible]から射撃を受けるケースが多いので、早期発見が被害を最小限に抑えるポイントである。燃料ロッド・キャノンは非常に殺傷能力が高いのでとくに注意するように。

BANSHEE

ガンプラント

要所に設置されている固定砲台。有効射程距離が長く、こちらがガンプラントの存在に気づかないような距離から攻撃されることが多い。しかし、移動ができないので、地形を利用して対処することが可能。

➡有効射程距離の長さを活かし、コヴナントを寄せ付けないようにすること。



射撃にあたって

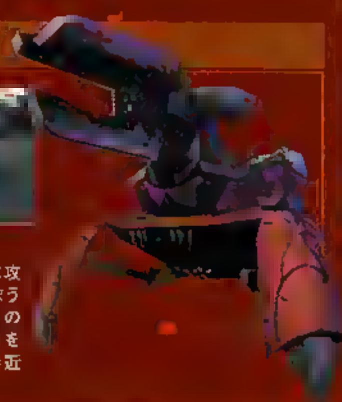
移動できないので。集中砲火を浴びる危険性がともなう。しかし。有効射程距離の長さを活かして。遠距離から一斉掃射を仕掛けるのが有効な手段である。

CAUTION この兵器で攻撃されたら？

地形を利用して搭乗者に攻撃を仕掛けるのが、もっとも有効な手段。また、射撃手が搭乗している場合。台座付近が青白く光っているので、ガンプラントの位置を特定しやすいだろう。



←一方的に攻撃されてしまうことが多いので、障害物を利用して接近していく。



LEVEL 1 オータムからの脱出



戦艦オータムは、突如、異星人コヴナントに襲撃される。コヴナントは艦内に侵入し、いたるところで海兵隊と戦闘状態に……。プレイヤーは、マスターチーフとなってキース艦長の待つブリッジを目指すことになる。しかし、目覚めたばかりのマスターチーフは手ぶらの状態。まずは武器を入手しなければ、優れた兵士であるマスターチーフもコヴナントに対抗するのは困難だ。マスターチーフが武器を入手して、無事にオータムを脱出できるかどうかはキミの腕次第だ!

ここからは"実戦編"と称してキャンペーンモードの攻略を指南していく。各LEVELのポイントとなる箇所をピックアップしていくので、参考にしてほしい。ここに記した方法が最良の手段とは思わずに、みずからのプレイスタイルに適した方法を独自に見つけ出せるように精進すべし。

まずはブリッジを目指す

冷凍睡眠から目覚めたマスターチーフは、武器を携帯していない。武器を入手するために、キース艦長の待つブリッジを目指そう。その途中、爆発してしまう通路や銃撃戦の中を通り抜けることになるが、スムーズに移動ができるならば、それほど心配することはないはずだ。



←爆発には巻き込まれないように。

コルタナと脱出

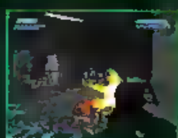
ブリッジに到着すると、キース艦長からコルタナとともにオータムを脱出せよとの任務が。ハンドガンを受け取り、脱出艇を目指すのだ。



コヴナント
弾薬
ライフパック
アルファベットは、マップ間のつながりを表しています。

① 初の銃撃戦

混戦の銃撃戦に巻き込まれる。海兵隊もいるので心強いが、油断は禁物だ。被害を少なくするために、グラントよりもエリートに攻撃を集中し、倒していくことがポイントだ。



↑空間を利用し、各個撃破を心がけるように。

② 奇襲

この地点に近づくと、扉が爆破されてコヴナントがなだれ込んでくる。すかさず後退して、障害物を盾にしながらコヴナントに応戦しよう。

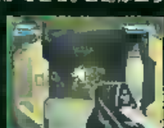




←↑障害物の利用が、被害を最小限にとどめる手段だ。

③ 背後をつけ!

この地点には、海兵隊とともに攻撃するか、コヴナントの背後をつくかの、ふたつのルートから到達することができる。ここはコヴナントの背後をつき、海兵隊と挟み撃ちにしよう。ただし、通路が狭いので危険を感じたらすぐに後退するべし。



➡接近しすぎると、不意打ちの意味がない。

④ 障害物を盾にすべし

広めの通路で銃撃戦。斜め移動をしながら障害物を盾にしよう。コヴナントの攻撃が激しいようなら、後退して態勢を整えながら応戦。むやみに銃弾をばらまかずに、1体ずつ確実に倒すことを心がけるように。あせって攻撃することよりも、冷静に敵の動きを分析できるようになろう。



➡ときには、いったん退くことも生き残るためには重要。

⑤ 上の階のコヴナント

上の階に移動するためには、この階段の安全を確保しなくてはならない。海兵隊と協力し、コヴナントを殲滅しよう。コヴナントは上の階から攻撃を仕掛けてくるので、注意を怠らないように。視線を上に向け、平行移動などを駆使して倒すべし。エリートに攻撃を集中して倒していかないと海兵隊への被害も大きくなる一方だぞ。





↑➡階段のある部屋に進入するとき、視線を上に向けてエリートの位置を確認しておこう。



6 正面突破

コヴナントを倒して上の階に上がると、またしても交戦状態に。ここでも障害物を盾代わりに利用して戦おう。基本戦術は、以前のポイントと大きな変化はないため、いかにダメージを受けないでコヴナントを倒していくかということに集中しよう。もしもダメージの蓄積が多い場合は、ライフパックで回復するように。



↑障害物を盾代わりにすれば被害は少ない。

7 フットワーク

この混戦ポイントでは，身を隠せる障害物が少ないため、平行移動や斜め移動で攻撃を避けながら戦おう。コヴナントにあまり接近しないようにして戦わないと、余計にダメージを受けてしまう。



↑フットワークを駆使して、コヴナントを倒す。接近戦はリスクが大きいぞ。



↑通路の奥裡はエリートが待ちかまえている。1体なので、落ち着いて戦おう。

8 どこから出るか？

整備用通路のどこから出るかによって状況が異なる地点。コヴナントから離れた地点から出て戦おう。



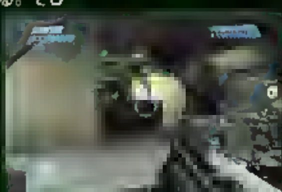
↑通路のどの出口から出るかによって、戦況が大きく変わる。



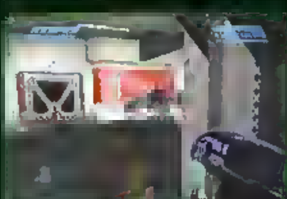
↑出会い頭での戦闘がもっとも危険。慎重に進んでいけば安全。

10 脱出艇へ

またしても整備用通路を使って先へ進むことに。脱出艇への入り口付近だけあってコヴナントの数も多く、苦戦を強いられることだろう。しかし、整備用通路をコヴナントからもっとも離れた地点へ出れば，グレネードが入手できる。そして付近の障害物を盾代わりにしながら、グレネードと射撃を併用して攻撃すれば苦労せずに倒すことができる。コヴナントを一掃したら，脱出艇への入り口を目指そう。



↑海兵隊のいる出口がもっとも安全。付近に落ちているグレネードを使って、コヴナントを一掃してやろう。



↑出口によっては出られない状況になっているものも。素直に別の出口へ行こう。



➡脱出艇に到着。すぐにオータムから発進する。着陸する地はどんなところ？

9 爆発注意！

通路の先にいるエリートを倒していると、奥で爆発が起こる。さらに、右の通路へ進攻しつつグラントと戦っていると、またも爆発が起こる。エリートとの交戦時は問題ないが、グラントとの交戦はなるべく距離をとって行わないと爆発に巻き込まれてしまう。



⬅この通路を不用意に進んでしまうと、取り返しのつかないことになる場合も……。



➡コヴナントにつられて、不用意に進んだばかりに爆発に巻き込まれてしまった。

出現コヴナント



The Grunts
グラント

さまざまな武器を操りながら攻撃してくる小型のコヴナント。状況が不利と思うと仲間のもとへ逃げ帰るほど気が弱い。集団でなければ恐れる必要はない。



The Elites
エリート

さまざまな武器を操るうえ、フットワークに長けているコヴナント。コンバットアーマーを装備しているため、致命的なダメージを与えるのが難しい。

禁断の裏技? キース艦長射殺!?：マスターチーフが初めて武器を手にできるのは、キース艦長に会ってから。それ以降、近づいても「きみができることはここにはない」と言われるのだが、引き返して再び艦長のもとへ行き、艦長を射殺すると……。ちょっと違うゲームオーバーが見たい方，どうぞ。

LEVEL2 知られざる大地





なんとかオータムから脱出したマスターチーフたちは、謎の環状惑星に不時着。しかし、マスターチーフとコルタナ以外の搭乗員は、不時着の衝撃に耐えられずに絶命してしまう。コルタナの情報によると、マスターチーフたち以外にも、オータムから脱出したものがいるらしい。早速、彼らと合流するために探索を開始。マスターチーフは無事に海兵隊と合流できるのか。

仲間と合流せよ

不時着の衝撃で海兵隊員はすべて絶命。しかし、コルタナによれば、ほかにもオータムを脱出した者がいるという。早速、合流するべく行動を開始するが……。



←補給物資で準備を整えたら、海兵隊員を捜しにいこう。まずは橋を渡るのだ。

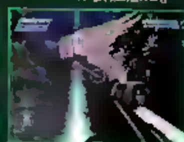
① 先を目指すこと

まずは、地面に散らばっている弾薬などの補給物資で準備を整えよう。準備が整ったら、橋を渡って仲間のもとを目指す。しかし、コヴナントの降下艇とバンシーが強襲してくる。バンシーの撃墜は困難なので、回避に徹して目的地へ急ごう。



↑攻撃を避けるため樹木の付近などを通ろう。

↓前方から接近するバンシーには要注意だ。





ワートホグを入手する

海兵隊との合流を果たすと、地球人の救助艇が現れる。救助艇からの情報によると、この場所以外にも海兵隊員は脱出しているらしい。マスターチーフとコルタナはワートホグを受け取り、ほかの海兵隊員のもとへと急ぐ。

② 海兵隊員を守れ！

怪しげな建造物がある場所で、海兵隊員がコヴナントの降下艇に襲われていた。フィールドの広さを有効に使い、つぎつぎとコヴナントを倒していこう。ダメージを受けた場合は、建造物にあるライフパックなどの補給物資を活用しよう。

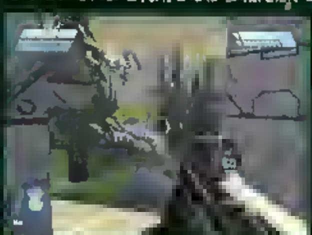




↑→攻撃を一方的に受けないよう、降下艇には側面から近づきたい。

コヴナントの降下艇が……

コヴナントの降下艇は計4回も飛来する。そのすべてを、海兵隊員を守りながら撃退しなくてはならない。建造物の上から狙撃してもいいが、広いフィールドを活かして戦いたい。地上は広いだけでなく、樹木や岩などの障害物が点在しているので、それらを利用しながら戦えば、あまりダメージは受けないだろう。



←建造物の上から降下艇の接近を確認した。殲滅せよ。



↑ニードラー装備のコヴナントに注意。立ち止まってはダメ。

地形を利用すべし

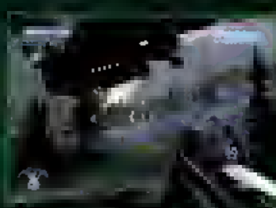
フィールドの障害物を利用すれば、コヴナントから受けるダメージを最小限にとどめられる。しかし、上空からも降下艇が攻撃してくるので、降下艇の位置だけは把握しておきたい。シールド装備のジャッカルは、近接攻撃も織り交ぜて倒そう。



↑樹木に身を潜めて、コヴナントの攻撃を避ける。

↓フィールド上の障害物を味方にして戦うのだ。





↑コヴナントをすべて撃退すると、救助艇がワートホグを運んできてくれるのだ。初めての兵器搭乗だ。

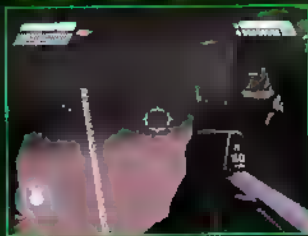
ワートホグで洞窟へ



←谷で口を開けている人口洞窟へ向けて、ワートホグを走らそう。

③ キーワードは"戦場に架ける橋"

ワートホグで人口洞窟へ進入していくと、そこには巨大な空間とコヴナントが待ち受けていた。ここは、ワートホグを最大限活用していこう。コヴナントに向けてワートホグを走らせ、直前でターンをすると、コヴナントを轢くことができる。しかし、深い谷を渡らなければ先には進めない。待ち受けていたコヴナントをすべて殲滅したら、ワートホグを降りて探索し、解決方法を考えてみよう。



⬆谷を渡るにはどうしたらいいのだろう?

操作パネルを捜せ

ワートホグから降り、周囲を丹念に探索していると、暗がりに細い通路を発見。通路の曲がり角の先にコヴナントが待ち受けているため、一度後退しながら反撃して倒そう。その先には、用途不明の操作パネルが設置されている。パネルのそばに寄りXボタンで操作すると、巨大な装置が作動。どうやら谷に光の橋"ライトブリッジ"が掛かったようだ。急いでワートホグまで戻りライトブリッジを渡ろう。無事に対岸へ渡ったら、前方の通路を慎重に進もう。





⬆操作パネルのスイッチを入れることで、深い谷にライトブリッジが架かった。

出現コヴナント



体長は150センチ程度。群れで行動するコヴナント。プラズマガンやプラズマグレネードなどの武器を使用することが判明している。弱小だが油断は禁物。







優れた視力と聴力、臭覚を有すコヴナント。その脆弱な肉体を守るため、強力なエネルギーシールドを装備。グレネードなどの投擲武器が有効のようだ。



体長が250センチを超える、大型のコヴナント。すさまじい腕力を持つこのコヴナントは、複数の種類が存在する。プラズマライフルがメイン武装だ。



④ 救助艇の安全を確保

人口洞窟を抜けると、そこは川の流れる緑の渓谷。ところどころに、警備をしているコヴナントを確認。どうやら、この地域一帯には海兵隊員が3ヵ所に点在して、救助を待ちつつコヴナントに応戦しているらしい。マスターチーフの目的は、彼らの安全を確保し、救助艇に乗せることだ。

ガイドの先に……

渓谷をワートホグで走行していると、青いライトが輝いている箇所がある。このガイドに沿って移動することで、海兵隊員がいる地点に行けるようだ。コルタナの指示に耳を傾け、海兵隊員との合流を目指そう。合流後、その地点のコヴナント、および降下艇から降りてくるコヴナントを全滅させると、救助艇が海兵隊員を迎えにくる。



⬆救助艇を呼ぶには、青白いライトのガイドを追っていき、海兵隊のいる地点にたどり着かなくてはならない。

安全確保のポイント

効率よく海兵隊と救助艇の安全を確保するには、迅速にコヴナントを倒すことが重要。銃器による攻撃で倒していくことはもちろん、コヴナントが密集している地点では、ワートホグで轢いてもいい。もしも、ワートホグに搭乗している海兵隊員がダメージを受けて死亡した場合は、その地点の海兵隊員がいる場所まで戻り、搭乗者を補充してから再度攻撃するように。最後に補給物資の活用も忘れぬこと。



⬆交戦ポイントでも、ワートホグを活用。ただし、シールドゲージの残量には注意。

➡3連機銃砲を有効に使うため、ワートホグの車体をスライドさせるように。



みずからの安全について

海兵隊の安全を確保するのが任務であっても、それ以前にみずからの安全を確保できなければ意味がない。では、混戦のさなか、どのようにして安全を確保したらよいのだろうか? 答えはさほど難しくない。まずは、各所に配置されている補給物資の位置を把握しておくこと。つぎに、極力、ワートホグで移動・攻撃を行うこと。ワートホグでの進入が困難な場所では、ワートホグを固定砲台と考え、その近辺のコヴナントを殲滅していくようにすればよい。注意点としては、ワートホグに搭乗した状態でも、コヴナントの攻撃によってダメージは受けるということ。そのため、シールドゲージが減少しているときは一旦待避し、ゲージの回復を待ってから再度攻撃を仕掛けるようにしよう。



⬅移動のみならず攻撃もワートホグで行おう。迅速に海兵隊と救助艇の安全を確保しよう。



➡ワートホグの搭乗者にスナイパーライフルを携帯し海兵隊員がいると心強い。



⬆なんとか3機の救助艇の安全を確保し、海兵隊員を救ったマスターチーフ。救助の際、コルタナが得た情報によると、キース艦長は生きているらしい。オータムが墜落の際、手動でコントロールして300キロメートル先に軟着陸したらしいのだ。

LEVEL3 捕らわれた艦長

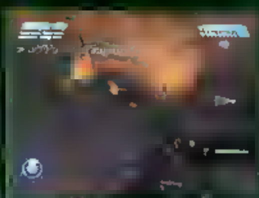


キース艦長がコヴナントの巡洋艦内に囚われているという情報をキャッチしたマスターチーフ。艦長の体内に埋め込まれているインプラントチップから発信されている信号を頼りに、海兵隊員たちとともにコヴナントの巡洋艦へと向かう。

しかし、空中に浮いた状態の巡洋艦へ突入するためには、まずは重力リフトを目指さねばならない。

① スナイパーライフルで狙撃

LEVEL3スタート当初から、マスターチーフの標準装備となっているスナイパーライフル。ここでは、この武器の活用が作戦の成否を左右すると言っても過言ではない。強大な殺傷力、2段階のズーム、ナイトビジョン付きと至れり尽せりの武器のようだが、名前のとおり、狙撃用であることを忘れてはならない。乱戦時は、ほかの武器へ切り替えたほうが無難。



←最初から持っているスナイパーライフル。



→2倍と8倍の2段階のズームを持っている。



↑ズームと暗視機能であるナイトビジョン付きと多機能なうえ、ほとんどの敵を一撃で葬れる攻撃力。ただし、乱戦には不向きなので、狙撃は安全地帯から。

ナイトビジョンを活用

LEVEL3は、夜間行軍となる。当然、敵の姿がいまひとつハッキリと認識できない状態である。そんなときにも、スナイパーライフルは大活躍。ズーム時に白ボタンを押すことで、暗闇でも見やすいナイトビジョン機能が発動する。白ボタンは、本来ライトを点灯させるものだが、ナイトビジョンはバッテリーを消費することはないのでご安心を。ナイトビジョンで敵の姿を捕捉したら、狙撃開始。ただし、コヴナントはナイトビジョンなしでもハッキリとこちらが見えているみたい……。



←このステージは夜間のため、暗くて見にくいのは当たり前。せっかくのズームもこのとおり。



→しかしナイトビジョン使用でそんな悩みは解決。シールドの隙間もまる見え？

② 単身突撃は……

せっかく海兵隊員たちがいっしょにいるのに、彼らの力を借りない手はない。しかもスナイパーライフルをかまえての特攻は愚の骨頂。せっかくのスナイパーライフルをムダにしないためにも、ここでは後方支援をメインに行うのが賢い選択。今回の任務は海兵隊員の救出ではないのだから……。



←右手の岩の上に敵の大群。まだ気づかれていないとはいえ、先頭を進むのはかなり危険。



→さらに増える敵の大群。後ろの海兵隊たちが追いつくまで待っていようよ〜。



←コヴナントも生意気に物陰から撃ってくる。わずかにはみ出た部分へ狙撃せよ!

③ 重力リフトで敵巡洋艦へ

敵巡洋艦が見えてくると、その下には何やらあやしげな装置が。あれこそ巡洋艦内への侵入を可能にする重力リフトだ。しかし、敵もその重力リフトを利用し、巡洋艦内からつぎつぎと増援の兵力を送り込んでくる。やつらを殲滅させない限り、重力リフトは利用できそうにない。



←遠方にわずかに見えるガンプラント。この位置からなら、安心して狙撃に専念できそうだ。



→重力リフトから増援出現。近づかれるまえに、残らず撃ち倒すのだ。

ガンプラントを利用

このLEVEL3で初登場の、コヴナントの兵器・ガンプラント。思いがけない方向から突然撃ってくるため、面食らう人も多いだろう。そんなときは周囲の遮蔽物を利用しつつ、搭乗者をスナイパーライフルで仕留めよう。そうしたら、ほかのコヴナントに乗られるまえに、自分が乗ってしまうのだ。ガンプラントの弾は無限なうえにオーバーヒートもないので、休みなく撃ちまくろう。弾薬の節約にもなる。ただし、右で説明するハンターが現れたら、ただの的になってしまうので、即刻降りるべし。



←ガンプラントに乗り込めば、プラズマ弾撃ち放題。調子に乗って味方に当てないように。

ハンターを倒せ

巡洋艦からの最後の刺客が、このハンター。強力な内蔵ロッドガンと堅固なアーマー、シールドは脅威のひとこと。安全地帯へと後退してスナイパーライフルで狙い撃つか、シールドのない左側へと移動しながら銃弾を叩き込もう。



←対ハンターにも有効なスナイパーライフル。シールドからはみ出た箇所を狙い撃て!

④ キース艦長を救出

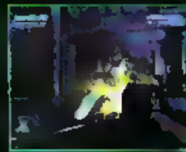
重力リフトで巡洋艦への侵入を果たしたマスターチーフ一行。ここから先は屋内戦なので、スナイパーライフルはほかの武器に変えてもいい。あちこちへと行ったり来たりさせられるが、曲がり角での遭遇戦が多いので、あわてず慎重に進もう。

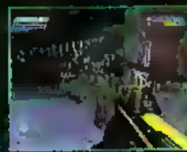

↑海兵隊たちと巡洋艦内に侵入。


↑つぎなる指令。敵のいるところへ向かえば……。

各個撃破が重要

広い場所では、さまざまな方向から敵が出現することがある。こうしたパターンに対しては、広範囲に攻撃の目を向けるより、1体1体を確実に仕留めることを心がけよう。また、狭い通路内の遭遇戦においても同じことが言える。放っておいて先を急ぐと、挟み撃ちになる恐れがある。


↑不可視、剣装備のエリート参戦。


➡赤いエリート。行動がクセモノ。


↑独房に監禁されていたキース艦長を救出。このあと、よせばいいのに自身も武器を手にコヴナントと銃撃戦をまじえることに。ついでにほかの牢獄も開放し、哀れにもすでに獄死してしまった海兵隊員の遺品（武器、アイテム）でマスターチーフの装備を整えてから出発しよう。限りある資源を大切に。

⑤ 脱出

無事、キース艦長を救い出しても、任務は完了とはならない。当然、巡洋艦からの脱出を図るのがつぎの目的だ。

しかも、今度はキース艦長というお荷物（！）付き。マスターチーフだけでなく、キース艦長がやられても、ゲームオーバーになってしまうからだ。武器を手に最前線に躍り出ようとする艦長を守れ！


↑ここから先は艦長を守りながらの脱出劇。とにかく艦長より前に出よう。後ろから撃っては話にならない。


↑光学迷彩エリートは、わずかな光のゆがみで見切れ。

全神経を集中せよ

艦長がやられてもゲームオーバーになるというのに、彼は勇猛果敢に武器を持って戦おうとする。そんな艦長を守るためには、マスターチーフが体を張って最前線を務めなければならない。新たな強力エリートも行く手を阻む。補給が容易なアサルトライフルかプラズマライフルをメインの武装にすえて切り抜けていこう。


↑海兵隊員の助力を得て、後方からサポートという手も。


➡エリートの剣により艦長死亡。最悪のパターンだ。


↑不可視のエリートはターゲットの色の変化で見切る手も。

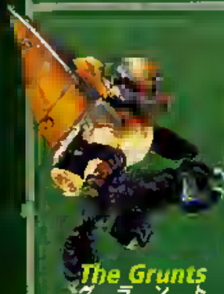
⬇これまでもたびたび登場の赤いナビポイント。しかし、この印に向かってまっすぐ進めるとは限らない。ときには回り道を強要されることもある。





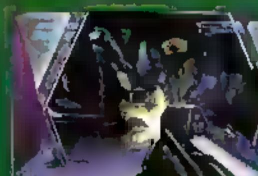
↑紆余曲折、苦心惨憺の末、コヴナントの降下艇の奪取に成功。コルタナでも時間を要す操縦法を、いとも簡単に把握してしまった我らがキース艦長。あまつさえ発進を阻止しに来たハンターたちさえも……。

出現コヴナント




↑武装はプラズマガンかニードラーだ。

攻撃すると、いったん逃走したと見せかけて、曲がり角で待ち伏せていることがある。ニードラーを持つものから優先的に倒していくべき。


↑大半はプラズマライフル補給要員？



光学迷彩を施したもの、強力な剣を持つものが新登場。基本武装はプラズマライフルなので、倒したあとはマメに武器を交換。




↑転回を始めたら、攻撃のチャンス。

シールドで弾を防いでも、そのあとで転回を始める。そのときが攻撃のチャンスだ。しかし、近づいて殴ったほうが手っ取り早い。


↑タックル中の腕を狙うのもひとつの手。



やはりロッドガンが強力なのだが、広い場所に出現するため、避けやすい。接近時のタックルも凶悪なので、つねに動き回ること。

[illegible]の秘技？ ハンターの腹を狙い撃て！ 巨大なシールドで巨体を守りながら攻撃してくるハンター。しばらく待っていると、そのシールドを振り回してくる。すると、アーマーで保護されていない腹が露出するため、そこを狙ってシュート！ 通常よりも大きなダメージを与えることができる。

LEVEL4 カートグラファー





"カートグラファー"とは、HALOのコントロールセンターへと導くマップルームのこと。とある孤島にそのカートグラファーがあることを突き止めたマスターチーフたちは、その島への上陸作戦を開始する。島中に点在する建造物や軍事基地のどこかにあるマップルームを、コヴナントよりさきに捜し出すのが今回の任務。中盤は弾薬不足に悩まされる恐れがあるぞ。

❶ 島へ上陸と同時に……

開始早々、早くも銃撃戦に遭遇。多数のコヴナントがいるが、応戦する海兵隊員の数もそれにひけをとらない。任せてもいいが、密集しているコヴナントの群れにグレネードを投げ込むのも効果的。



⬅スタート直後、前方で銃撃戦に遭遇。海兵隊員たちに任せてもいいが、ここはやはり手伝ってあげるべき。



➡身を隠す岩などもあるので、わりと安全に攻撃できる。ただし、敵がグレネードを投げてくる場合もあり。

コヴナントの背後にまわる

ビーチは非常に広いうえ、コヴナントよりさきにこちらが敵を発見する場合も多い。背後に回って不意打ちをかけるのが基本だ。最初の銃撃戦にしても、遠回りをして敵の背後を突けば、海兵隊員たちと挟み撃ちの状態にできる。広い場所は広い場所なりに活用しよう。



⬆大半がグラントなので、銃撃しながら突っ込んでいってもわりと平気。



⬅背後に回り込んで挟み撃ちにしてしまおう。



➡ここの敵を殲滅しないと、降下艇が近づけないぞ。

ワートホグ再び



➡ワートホグが降ろされる。広い島内を探索するには必須と言えよう。

最初の銃撃戦を終えると、降下艇がワートホグを降ろしてくれる。これに乗り込み(もちろん海兵隊員2名もご同乗願って)、あらためて島の探索へと出かけよう。海中へと潜ることも可能だが、あまり遠出すると帰り道に迷うことも。



⬆有志海兵隊員たちが2名乗るまで慌てず待て。いるといないとでは大違いだぞ。

出現コヴナント



The Grunts
グラント

ニードラー装備タイプが若干増えているが、相も変わらず、といった感じ。倒してもたいして弾薬補給の役に立つわけでもなし。







The Elites
エリート

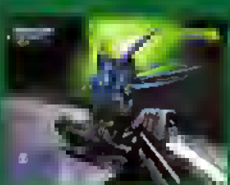
光学迷彩、剣装備タイプが飛躍的に増加。弾薬が不足がちになるので、プラズマライフル装備をしているものはありがたい。

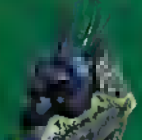


The Jackal
ジャッカル

こちらも相変わらず。防御力の高いシールドが増えているが、対処法は同じ。弾薬を節約したいときは殴れ!







The Hunters
ハンター

従来同様、2体ペアで襲ってくる。屋外の場合はまだいいが、屋内の場合は弾を避けるスペースか遮蔽物のある場所で戦おう。

❷ 高台の建築物を目指す

ワートホグに乗ったら即前進、といきたいが、ちょっと待ってもらいたい。ワートホグが最初から向いている方向へ行く(つまり島を反時計回りに進む)と、高台にある建造物を見つけることになると思う。コヴナントの抵抗も激しく、コルタナも「ここにマップルームがあるに違いない」と言うのだが、セキュリティを解除しないと中に入れない。さきにセキュリティを解除したほうが効率よく進められる。



⬆こちらに向かって進んだほうが効率的。まずはこっちへ。



⬅目指すはここ。うっとうしい敵をかたすけよう。

島の中心に強敵が……

セキュリティを解除するには、島の中心部へ徒歩で向かわねばならない。高所から襲ってくるコヴナントたちを撃退したさきには、2体のハンターが待ち受けている。まずはグレネードで先制攻撃を加えたのち、遮蔽物を利用し、横移動をくり返しながら辛抱強く攻撃していこう。1体も倒していないのに特攻はNG。



⬆この先にハンター×2がいる。気づかれるまえに、先制グレネードを!



⬆残念ながら、ワートホグはこの先進入不可。降りて徒歩で進んでいこう。



⬅シールドを振り回したらチャンス。保護されていない腹に撃ち込め!

3 セキュリティを解除せよ

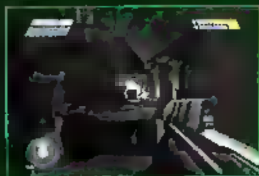
島の中心部にある建造物へとたどり着いたマスターチーフ。ここがマップルームなのか？　それにしてはコヴナントの抵抗が小さいのが気になる……。

とにかく建造物への侵入を図ると、中にはまたしても2体のハンターが！　やはりこの奥には、侵入を許したくないマップルームがあるのだろうか？　とにかく、まずは乏しくなってきた弾丸でハンターに対さなければならない。探索は、もちろんそれからになる。



⬆建造物の周囲にはグラントしかいなかった。こんな手薄な警備しかない建物がマップルームなのか？　むだ足を踏んだのか？

地形を活かして戦う



建造物内でいきなり出会うハンター2体。屋外での戦いと違い、動ける範囲が極端に限られているため、弾も避けにくい。しかし、そんな逆境を逆にチャンスにすることも。いつものように、遮蔽物を利用して弾を防ぎ、隙を見て物陰から銃弾を叩き込むのだ。2体を同時に相手にするような状況を作ってしまうのと、部屋の奥に入り込んでの接近戦はタブー。ここでも大事なのは根気。



⬅⬆遮蔽物で攻撃を防ぎ、遮蔽物の隙間から狙い撃つ。基本だが、ここで活きてくる。

準備は整った

ハンターを倒してしまうと、部屋の最奥部まではすんなりと通れる。奥には不思議な装置があったが、どうやらここはマップルームではなかったらしい。

しかし、ここはマップルームのある建造[illegible]装置を作動させれば、あとはマップルームに向かうのみ。帰りの光学迷彩のエリート2体は無視して突っ切ってもかまわない。



⬆これがマップルーム？　……と思ったら、コルタナによるとセキュリティシステムらしい。

4 マップルームへ

セキュリティを解除したら、再びワートホグを置いてきた場所へ引き返そう。ワートホグに乗ったら、今度こそ高台の建造物へと向かうのだ。ワートホグは建造物の途中まで乗り入れられる（むしろ乗り入れておこう）が、その先はやはり徒歩（そして単独行動）になる。





⬆再びワートホグに乗って走り出す。どっちに向かっても目的地はひとつ。



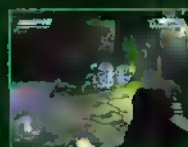
⬆⬅マップルームのある建造物の前にはハンターが。狙い撃ちされるまえに高速で接近、ワートホグで攻撃が理想。

最深部を目指す

建造物内は、複雑な多層構造になっている。上や下からの攻撃にさらされることもあるので、視界は上下にも動かして索敵したい。目標は最下層なので、基本的には下へ下へと降りていけば間違いはない。一見崖っぷち状態のように見えるところも、角度を変えてみれば下り坂になっていることがある。よく観察してみよう。



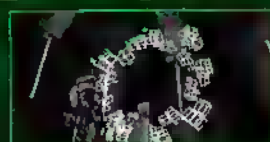
⬆狭いホールにハンターが。基本の隠れて撃って……のくり返しで対処は可能だ。



⬅ジャッカルも多い。弾薬がさびしくなったら、奪れ！

情報入手

最下層のさらに奥に、目指すマップルームはある。例によってそばに近づいてXボタンで操作できる。どうやらコントロールセンターは、神殿か聖堂のような場所らしい。折りよく、地上には救助艇が近づいているらしい。必要な情報は入手できたので、長居は無用だ。[illegible]

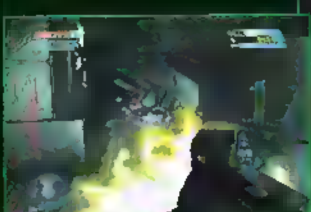


5 最深部から救助艇へ

あとはもと来た道を引き返す、つまり上へ上へと上っていけばいい。ところが、帰りのコヴナントの抵抗が、行きのときとは比較にならない状態に。行きのときには下からの攻撃が多かったため、有利な攻撃態勢をとることができたが、逆に見上げながらの射撃は若干不利になる。グレネードを放り上げるか、強引に同じ高さまで上っていってしまったほうがいいだろう。ただし、無視できる敵は弾薬の節約のためにも、急いで通過したほうがいい。行く手を阻む敵だけ相手にしないと、弾薬不足に陥りかねない。



⬆上り坂の上にいられると非常にやっかい。グレネード投擲が効果的



⬆帰りの抵抗はすさまじく、多方向からの攻撃にさらされ[illegible]らない。狙いを定めるために立ち止まっていると、たちまち蜂の巣だ。



⬅帰り間近に、強敵、光学迷彩エリートが待ち受けていることもある。

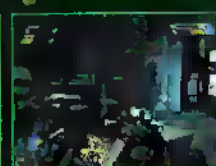
コヴナントの猛攻がチーフを襲う



コヴナントの猛攻を振り切り、ワートホグを置いてきた場所へと近づいたところに、じつは待ち伏せが仕掛けられている。曲がり角を曲がった先で、プラズマソード装備のエリートの奇襲を受けてしまうのだ。ワートホグを入れられるギリギリの位置に置いておくと、このエリートを足止めしてくれることがある。

⬆最後の曲がり角の先にコイツが。ワードホグの援護が欲しい。





➡最後の猛攻をワードホグでしのぎ、救助艇へ。

無事、情報を入手！
目指すは
コントロールセンター



素朴の秘技？ ゴーストで大ジャンプ：浮遊しながら走行するゴースト。丘などに向かって高速で走ればジャンプするが、このとき、ジャンプボタンを押し続けることによって、さらにすごいジャンプができるようになる。このテクニックを利用すれば、いままで行けそうになかった場所もあるいは……？

LEVEL 5 コントロールセンター



カートグラファーからコントロールセンターの情報を得たマスターチーフは、飛行艇による地下からの奇襲、という前代未聞の不意打ちでコヴナントの要塞内部への侵入を成功させた。

目指すは渓谷を越えた先にあるコントロールセンター。プレイヤーは、各種兵器の乗換を中心とした、未曾有の操作法を体験をすることになる。物語も中盤、第1のクライマックスが訪れる。

❶ 集中砲火に注意しろ

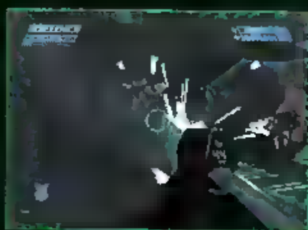
スタート直後、目前の出入り口から、コヴナントがつぎつぎと現れてくる。場所が広いので、グズグズしていると散開してしまい、四方八方から攻撃を食らうはめになるし、弾薬も不足してくる。ここは目の前のガンプラントを利用するといいだろう。気長に出入り口からコヴナントが出てくるのを、座りながら待つのも手。しかし、大半はグラントなので苦戦することはない。エリートを倒したら、早速プラズマライフルを回収だ。



⬆広い場所で散開されると非常にやっかい。エリートから倒していこう。

橋は慎重に

要塞を出ると、谷に架かった橋を渡ることに。そこかしこでグラントが居眠りをしているが、彼らは、ほかのコヴナントがマスターチーフを発見して騒ぎ出すと全員起きてしまう。そのまえに、できるだけ多く殴り倒してしまうといい。橋に出て左手のガンプラントには、グラントが最初から居座っていることがあるので、倒しておこう。



⬆下層にいる赤いエリートに背後を突かれることも。上下まんべんなく注れ。

➡グラントは起きてしまうまえに殴り倒せ。



➡橋の最後あたりで剣装備のエリートが現れる。



❷ 好きなほうを選ぼう

屋外に出ると、海兵隊は銃撃＆砲撃の真っ最中。まずは左手の砲台にいるグラントを倒そう。続いて海兵隊員とワードホグがひっくり返っている場所へ急ごう。この周囲にはロケットランチャーとスナイパーライフルが転がっているので、忘れずに回収しておくこと。

さて、つぎにワートホグに乗るか、襲ってくるゴーストのパイロットを倒して奪うか……。どちらも一長一短あるし、出番も短いので、これはお好み次第といったところ。



⬆搭乗者のみを倒してゴーストを奪えるか？



⬆ワートホグ狙いならゴーストは破壊するか？

コヴナントの戦車!?

乗り物を得てから先に進むと、さきほどから巨大な火球を飛ばしてくる兵器に遭遇。これはコヴナントの戦車ファントムで、弾速が遅いとはいえ、この火球に当たったらせっかくの乗り物も台なしに。ここは一度乗り物を降り、さきほど回収したロケットランチャーを使うと手っ取り早い。乗り物の武器で気長に攻撃するのもあり。



⬆コヴナントの戦車は奪えない。ロケットランチャーで破壊するのみ！



⬅この時点ではバンシーも乗っ取れない。ならば撃墜！

➡ワートホグは全方位に向けての攻撃が可能な点が魅力だ。



❸ 兵器運用がキモ

『HALO』で乗ることができる兵器のほとんどを、このステージレベルで乗ることができる。しかも、ただ乗れるだけでなく、この兵器の使いかたひとつでゲームの難易度も変わってしまうほど重要なもの。つまり兵器をうまく使いこなすことが、クリアーの早道なのだ。「これ以上通れない」というところまで兵器に乗って移動するのが基本。兵器の武装を使えば弾薬の節約にもなるし。しかし、運転がうまくできない人には、かえって足手まといかも。



⬆さまざまな兵器をとっかえひっかえの忙しいステージレベル。

行けるところまでは戦車で

上で述べたように、「これ以上通れない」というところまで乗りつけるのが乗り物の基本。戦車も例外ではない。その巨体ゆえ狭いところは通れない戦車だが、トンネルなどがそれ以上に巨大なため、戦車の活躍の場は屋外にとどまることはない。この超兵器を活用しない手はないぞ。



⬅トンネルに入るとバンシーの襲撃。



➡こんな狭い道でも通ります。

ゴーストを奪って応戦

谷の先には、別働の海兵隊員たちが待ち受けていた（ちなみに、彼らをマスターチーフの手でひとりでも殺してしまうと、逆上したほかの海兵隊員たちにフクロにされる）。さらにその先で、絶大な攻撃力を持つ戦車を降りるときがやってくるのだが、そのあとの敵との交戦時にゴーストを奪うと少々戦いが楽になる。すぐに降りなければならなくなるのだが。



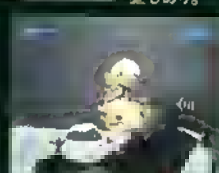
⬆ブルーオーブあり。見逃すな。



⬅奪うのが面倒なら撃墜もあり。

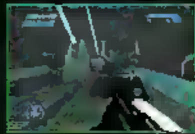


➡うっとうしいバンシーは問答無用。

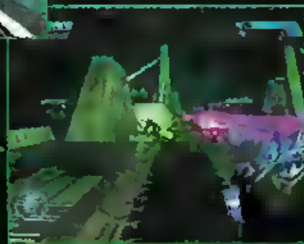


④ またも"橋"

ここに来て、また渓谷に架かる橋の上での戦い。またグラントが居眠りをしているので、起き出すまでに片っ端からぶん殴っていこう。また、平行してかかっている右手の橋からも敵が攻撃してくる。1番目、2番目の橋では無視してもかまわないだろうが、3番目となるとそうもいかない。エリートを倒し、プラズマライフルをマメに補給するようにしながら進みたい。



⬅またしても橋の上の戦い。限定された空間だが、遮蔽物を利用する基本は同じだ。



➡中距離での戦いなら、ニードラーがいいかも？　だいぶ悠長な戦いになってしまうのはやむなし。



安全策で進むべし

このステージレベルにおける橋上の戦いは、スピードよりも確実性をとりたい。コヴナントの数が異様に多いうえに、前述したように右手の橋からも敵が攻撃してくるため、へたに突出すると、全方位からの集中砲火にさらされるからだ。まずは目前の敵を殲滅し、必要に応じて右手の橋上の敵を狙撃しておこう。弾薬不足に陥りがちなので、射撃よりもグレネードの使用がいいかも（グラントから大量に手に入るため）。

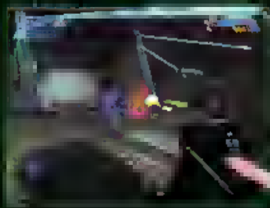
ちなみに、1番目の橋を渡り終えたあとの部屋は、左側を通ってロケットランチャー（持っている場合はロケット弾）を入手しておこう。3番目の橋の右手から攻撃してくるハンターに対して使うためである。



➡目前の敵の殲滅を確認してから前進せよ。



⬆たとえ限定された空間であっても、遮蔽物を利用するという攻撃の基本は同じだ。



⬆少々ジャッカルがうっとうしい。グレネードがもったいないので、近づいて殴ってしまおう。

⬇橋の最後はお約束？　光学迷彩エリート登場。接近戦を避け、逃げながらの攻撃で対処しよう。



出現コヴナント



The Grunts グラント

寒さのせいなのか？　居眠りしている姿をよく見かける。仲間の騒ぎに反応して目覚めるまえに、殴り倒そう。



The Elites エリート

ひととおりの種類は出揃った。マスターチーフを発見すると独特の声を出すので、光学迷彩の種類はそれも参考に。



The Jackals ジャッカル

主武装がプラズマガンなので、倒してもあまりうれしくない。このあたりから、チャージ攻撃を多用してくる。



The Hunters ハンター

屋内の、それも比較的狭い空間での戦闘を余儀なくされるように。横移動多用でタックルをかわして背中に射撃だ。

④ そして……

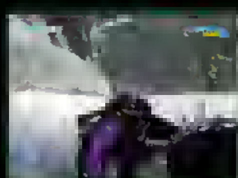
3つの橋を渡り切ると、最後の橋（？）に出る。外には巨大なタワーが見えるが、それこそがコントロールセンター。しかし、目指すポイントへの道のりはまだまだ遠い。下層へ向かうリフトに乗り、いちばん下、つまり地上へ出ていこう。これからマスターチーフのコントロールセンター登山（？）が始まる。



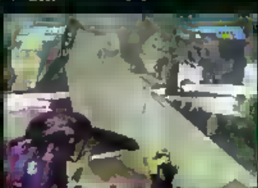
⬅このバンシーを奪えるかどうかで大きく変わる。

まずはゴーストを奪う

地上へ出て、マスターチーフがまず行うこと。コルタナが話したとおり、左手にあるゴーストを奪うのだ。エリートにさきに乗られぬよう、奇襲で仕留めたい。続いて、ゴーストでコヴナントたちを蹴散らしながらコントロールセンターへ向かうのだが、やっかいな障害がふたつ。ファントムとハンターだ。ロケットランチャーで手早く片づけたいところだが、ない場合はクレバスに落ちているものを拾っておこう。



⬅ゴーストでザコどもを一掃するのだ！



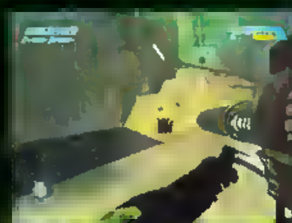
⬆ロケットランチャーが欲しければ、このクレバスへ。



⬆対戦車ならゴーストを降りてロケットランチャーの使用が王道。

目指すはいちばん上の扉

登山道のように曲がりくねったコントロールセンターを登っていくのが、マスターチーフの当面の目標。操作に自信があれば、ゴーストに乗ったまま登って弾薬を節約するもよし。ただし、道が狭いため、ゴースト本来の運動性はまったく発揮されない。途中で現れるハンターの恰好の的になる。最上階の扉を開くと、プラズマソード装備のエリートをはじめとした大量のコヴナントがわきだしてくるため、すぐそばの坂を上って高所から狙い撃ち＆グレネード投擲で対処しよう。



⬆物陰にハンターのトゲが。ロケットランチャーで先制攻撃だ！



⬅登頂（？）途中に現れるハンター。場所が広いから比較的楽。バンシーが奪えればもっと楽。





⬆➡最上階の扉を開けた直後、この場所から集団を狙撃。そして、『HALO』の真の目的は？　怒濤の新展開―

禁断の裏技？　バンシーをハイジャック：このLEVEL5の3つ目の橋のつぎに渡る岩の橋。コルタナのセリフが終わるまえに走り出し、橋の真ん中にあるバンシーに、エリートよりさきに乗ってしまおう。すると、この時点で乗れるはずのないバンシーでひと足速い空中遊覧？　コントロールセンター頂上へもひとっ飛び!?

特別編

この特別編では、今回掲載した以降の展開を少しだけ公開する。また、本来の目的以外にも楽しめる部分が多数あるのも、この『HALO』の魅力のひとつ。そのいくつかの楽しみかたを提案していく。さらに、本誌独占開発者インタビューなど、うれしいプラスαをもって締めくくりたい。

深まる謎……、キース艦長率いる海兵隊の運命は!?

コヴナントが思っていたとおり、ヘイローは兵器だったらしい。そのキーとなるものを、キース艦長は捜しに出ている。しかし、コルタナがアクセスして得た情報によると、非常に危険なものらしい。コヴナントはその危険なものを守るため、キース艦長率いる海兵隊に攻撃を仕掛けてきていたようだ。コヴナントの動向も気になるマスターチーフは、キース艦長を引き止めることができるのだろうか?



↑ジャングルの奥地へと進むコヴナント。その奥には何が待ち受けているのだろうか? また、キース艦長はどこにいるのだろうか?? すべてが謎だ。



←ジャングルの先には何があるのだろうか? 考える間もなく、マスターチーフはコヴナントと遭遇することに……。



➡マスターチーフに崩れ落ちる海兵隊員。彼の身に何が起こった?

新たな敵も出現!?

日中でも光が差し込まないような、うっそうと茂ったジャングルの中。コヴナントたちが守るようにして待ち受けている建造物があった。周囲の安全を確認しながら、その建造物に侵入したマスターチーフ。そこで彼を待ち受けていたのは、コヴナントと奇怪な未知の生物だった……。





↑突如、襲いかかってきた謎の生命体。生き残るためには応戦するしかない……。ここには何があるというのだろう。





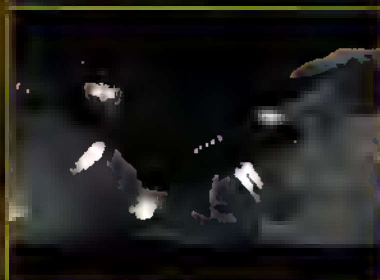
果たして帰還できるのだろうか?

















気の向くままに"HALO"を楽しもう

さまざまな部分までこだわって作られている『HALO』の世界。そこは、ユーザーが思いのままに楽しめる世界でもある。そこで、いくつかの遊びかたを提案するので、読者諸君もさまざまな楽しみかたを試してもらいたい。

のんびり散歩

自由気ままに素敵な世界を探索してみてはどうだろうか？　戦闘ばかりの殺伐とした世界なんて忘れてさ。



⬆滝を発見！　ゆっくりと接近してみる。



⬅滝の裏側に回ると、こんな素敵な光景に出会った。う〜ん、幻想的だ。



⬆南国ムード漂う海岸線。木陰で身を休めていると、頬には心地よい潮風が……。

難易度による変化

ゲームに慣れるために、難易度は"ビギナー"でプレイした人が多いのでは？　キャンペーンのシナリオは把握できるが、骨の隋まで『HALO』をしゃぶり尽くしてないよね。そこで、難易度の違いでどんな変化があるかを少しだけ解説しよう。

まずは、コヴナントの体力が若干ながら増えている。つぎにキャンペーンの序盤からプラズマグレネードを投げてくる、などが挙げられる。"レジェンド"をクリアーし、真の『HALO』マスターになろう！



⬅"ビギナー"ではコヴナントの数も少なく、余裕をもってプレイできる。でも、ちょっと物足りない気がしないでも……。



➡レジェンドでプレイ。コヴナントの数も多い。序盤にもかかわらず、プラズマグレネードを投げてくる。これは厳しい戦いになる。

兵器に乗ってどこまでも

プレイ中に登場する、ワートホグやゴースト、バンシーといったさまざまな兵器に乗っていろんな場所へ行ってみよう。登場頻度の高いワートホグや、登場場所は限られているが無限の可能性を感じさせるバンシーなど、乗り込む兵器によっては、徒歩では絶対に行けないような地点へたどり着くことも可能なはずだ。読者諸君も前人未到の地を目指してみよう。



➡空中を自在に移動できるバンシーで空中散歩。これなら新たな発見が期待できるよね。



⬆ワートホグで海の中へ。このまま進んで行くと、どこまで行けるのだろう？　実際にプレイして確かめてほしい！



⬅戦車は大型なため、狭い場所での移動が困難。



⬅探索ばかりに気を取られていると……。

タイミング"命"

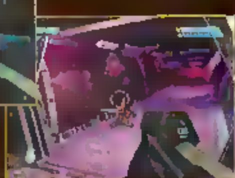
コヴナントにのみ反応して開く扉も存在する。そこへ、コヴナントが出てくる瞬間を狙って侵入してみよう。中には何もないのだが、得した気分になるかも。LEVEL3のコヴナント巡洋艦の中にある。ぜひ一度お試しあれ。



⬆コヴナント巡洋艦の中は気になる部分が多い。じっくり探索しよう。



⬆コヴナントが出入りする瞬間のみ、この扉は開く。その瞬間を逃さず侵入することに。



⬅開いた扉へ一気に近づく。コヴナントを倒さないと攻撃を受けてしまうぞ。



➡見事、侵入に成功。この通路はどこへつながっているのだろうか。

ストイックにプレイ

入手できる武器などを有効に利用してプレイを進めるのもいいが、自分なりの制約を設けてストイックにプレイしてみてはどうだろうか？　たとえば"コヴナントの武器は使わない"とか。



⬆単発での威力が低いアサルトライフルでプレイ。弾数が多いので、比較的楽にプレイできる。



⬅ハンドガンオンリープレイを実施中。じつは最強武器説あり。



➡登場兵器を、すべて武器で撃墜していくプレイはつらいね。



⬅スナイパー気分を満喫しながらプレイ−

in サンフランシスコ

『HALO』北米販売100万本達成記念パーティー

『HALO』は、4月8日に100万本の販売を達成。これは、ゲーム機本体同時発売タイトルとしては最速の記録だ。去る4月10日、この偉業を祝したパーティー"the Halo 1-Million Party"が、米国サンフランシスコで開かれた。

当編集部はこのパーティーに突撃取材を敢行。ダウンタウンにあるクラブバーを丸ごと借り切り、メディアを招いて行われたパーティーでは、マイクロソフト社から開発のBungie Studio社への表彰やスピーチ、さらにネット上でも鑑賞可能な『HALO』のおもしろ映像などの上映、16人対戦のフリープレイルームなどを設置。会場となったバーのカクテルメニューは、『HALO』に登場する武器や敵の名前にちなんだユニークな趣向で来場者を楽しませた。

さらに、開発を担当したBungie Studio社のスタッフも直撃。知られざる『HALO』の秘密（の一部）を独占公開する！

『HALO』を創った男たち Bundie Studio社を直撃

――『HALO』の開発にはどれだけかかったのでしょうか？

Bungie Studio（以下Bungie） Bungle Studioという会社は、当初Bungie Softwareという名で、シカゴにありました。2年まえにマイクロソフト社の傘下に入り、当時Macintosh用タイトルとして企画されていた『HALO』をXbox用として開発を始めました。

――開発にあたって苦労された点は？

Bungie 始めるにあたって心配だったのは、映画的な要素を入れたいが、そのためのツールや時間など、まったく経験がなく、さらに、こんな大きなプロジェクトの経験もいままでなかったこと。従来はひとりが中心になり、10人前後で開発、が基本でした。それが今回は40人の大編成。リードする人とそれをサポートする人の管理が大変でした。

――Xboxでのゲーム開発において、注目している能力などは？

Bungie ずっとPCでゲームタイトルを開発してきた我々にとって非常にやりやすかったです。また、ハードディスクが内蔵されているので、テクスチャーやメモリーなどに活用できました。セーブシステムにも使っているので、おそらくほかのコンシューマー機ではできなかったでしょう。他機種では一度コントローラーを置いてしまうくらい長いロードが頻繁なこと



←会場はおしゃれな酒場。クールな雰囲気のなか、対戦用試遊台では熱気ムンムンな感じ



←会場で編集部員がチャレンジしたカクテル"Needler"。ゲーム中より攻撃力高し。ほかにも"The Elite"や"Plasma Grenade"、"Grunts"などの名を持つ物騒なカクテルがメニューに並んでいた

もあるけれど、『HALO』はつねにシームレスで展開し、ストレスを感じさせません。

――登場キャラクターや世界観、設定などのコンセプトは？

Bungie 最初は、やはり主人公のマスターチーフがいろいろな場所を歩き、そこにワートホグなどの乗り物が登場し、そこからどんどんアイデアが膨らみました。マルチプレイの開発時には、スナイパーライフルで遠くの敵を狙い撃つ、という要素が生まれ、そこからさらに発展が、という感じでした。敵のキャラクターボイスは、映画的演出を担当したPaul Cliftがすべてやっています。だから、プレイ中は彼を撃っている気がして（笑）。

――アメリカでさまざまな賞を受賞した感想をお聞かせください。

Bungie 非常に光栄であると同時に、少し気恥ずかしい気もします。10年もゲームを作り続けていて、こんなに注目を浴びたことっていままでなかったから（笑）。

――『HALO』が、いままでのアメリカ製ゲームと違う点は？

Bungie 大きな違いは3つ。まずは見た目。プレイヤーがゲームの世界にのめりこめるストーリーの魅力。そして、豊富な要素を持つゲームプレイ。ドライブしたり、敵を撃ち倒す、といったものが、最終的にまとまりを持っている、ということです。

あとは"とっつきやすさ"を目指しました。たとえばゲームスタート時のチュートリアルをストーリーの中に組みこむことで、入りやすくしたり。さらに日本版では、主人公が倒されたとき、ヒットポイントが回復した状態から再開できるようにと、親切な作りになっています（編集部注：難易度"レジェンド"は除く）。

――日本のプレイヤーへ向けてメッセージをお願いします。

Bungie 仕事を2週間くらい休んで遊んでください（笑）。とにかく音と映像もすごいので、部屋を暗くしてぜひ大音量で楽しんでほしいですね。それと、16人対戦をやらないと、『HALO』を遊んだ、とは言えないかもしれません。こちらもぜひ！



↑Bungie Studio『HALO』スタッフの面々。左からAlex Seropian（エグゼクティブ・プロデューサー、Bungie Studioの創設者）氏。Paul Clift（映画的演出担当）氏。Martin O'Donnell（音楽全般担当）氏。Michael Evans（マルチプレイヤーモードなど担当）氏。Hamilton Chu（リード・プロデューサー）氏。

『HALO』を世に知らしめた男 マーケティング担当者を直撃

当編集部は、米国のファーストパーティタイトルのマーケティング担当、マイクロソフト社:ピーター・パーソンズ氏も直撃取材。北米における『HALO』大ヒットの秘訣から攻略に役立つテクニックまでを大暴露!?

——全米で100万本販売という偉業を成した『HALO』ですが、100万人にこのタイトルのすごさを知らしめるためにどのようなことを行いましたか?

ピーター・パーソンズ氏(以下ピーター) まだMacintosh用のタイトルとして発表されていたときに、E3やマックワールドなどのイベントでも宣伝されていましたが、それを引き継いだ形です。Xbox用として発表したあとは、ポストカードの配布やツアー、TVCMなどを積極的に展開しました。

——PCゲームのマーケティングの経験を、Xboxのマーケティングにどのように活かしていますか?

ピーター PCゲームのときには非常に優秀なオンラインコミュニティーを有していたので、そこから学んだことをXbox用オンラインコミュニティー作成に活かしました。

——『HALO』の魅力のひとつに多人数プレイがありますが、北米で行われている話などは耳にしますか?

ピーター もちろん、正確にどれだけのユーザーが行っているのか、といったデータはありませんが、"『HALO』パーティー"と称して友だちの家にXboxを持ち寄り、多人数プレイやトーナメントを行っている、という話は聞いたことがあります。いまでこそ、Xboxシステムリンクケーブル接続によるプレイですが、Xboxはハードディスクとブロードバンド接続の環境が備わっているので、ユーザーが居間に集結してブロードバンドによるオンラインゲームができる。『HALO』のみならず、ほかのゲームでもそんなことが可能になる、そんな日が刻々と近づいています。

——日本では最強プレイヤーを決める全国規模のゲーム大会が開かれますが(詳細はP.157)、アメリカでもそういったイベントは行われているのでしょうか?

ピーター アメリカでも、そうしたゲーム大会はいくつか行われています。まだ未定ですが、いずれは世界大会も開いてみたいですね。

——日本のゲーム大会のチャンピオンを、その世界大会に招待したりとか?

ピーター いいですね。日本チャンピオンなくして世界大会などありえませんから。こうした形でゲーム大会を開いたりして、ゲームが独自の発展をするのはいいことです。

——E3では、新タイトルが何本ほど発表されますか?

ピーター それはまだ秘密です。ですが、現在アメリカで発売されているXboxタイトルが約60本。それに開発途上のものもたくさん加わりますから、今年のクリスマスシーズンあたりには、その数は200ほどに増えているかと思われます。Xboxの北米での大ヒットは、こうした発売タイトル数に裏打ちされる、幅広いジャンルのソフトの発売があればこそです。

——E3ではタイトル以外の発表などは何かあるのですか?

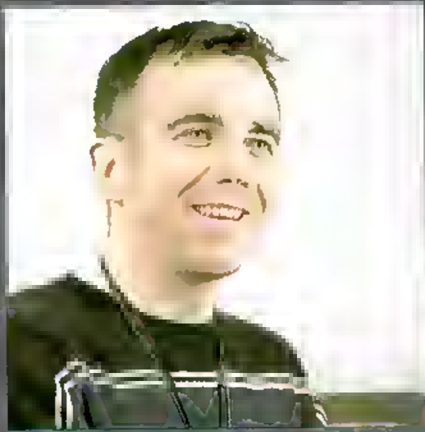
ピーター 申し訳ない、それもまだ詳細は秘密です(笑)。ですが、クオリティーの高い新作をプレイしてもらったり、オンライン関係の詳細を発表できる場になれば、とは思っていますが。

——E3で発表されるオンラインの詳細とは、どんな内容ですか?

ピーター それはE3開催までのお楽しみ(笑)。ただし、いままで北米で発表されたなかにも、オンライン対応をうたっているものは何本かありますから。

——日本のプレイヤーへメッセージを。

ピーター プレイすれば、とにかくビックリします。その心構えはしておいてください。それから、ハンドガンを手放さないでください(笑)。それにXboxは『HALO』で終わったわけでなく、まだまだ始まったばかり。長年にわたって展開するXboxの序章です。



マイクロソフト Xbox プロダクトマーケティングディレクター
ピーター・パーソンズ氏

『Age of Empire』など、PCゲームのプロダクト・マネージャーを経て、Xboxのファーストパーティタイトルのマーケティング担当に。本人いわく「世界でもっともクールな仕事のひとつ」。『スーパーマリオ64』、『メタルギアソリッド』などをベストゲームに挙げるほど、日本のゲームも大好き。

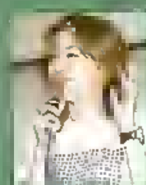
編集部主催 読者参加『HALO』16人対戦プレイ体験会レポート

去る4月14日、本誌主催による"『HALO』16人対戦プレイ体験会"を、編集部のあるビル内にて開催。前号で読者から参加募集を告知、参加権利を得た本誌読者たちが、手に汗握るマルチプレイを体験した。

本誌相沢編集長、日本版『HALO』プロデューサー・田寺詩乃氏によるあいさつとゲーム概要解説ののち、体験プレイスタート。4台のモニターと4台のXboxを使用するという、一般家庭ではなかなか実現不可能な環境と、ソフト発売まえのプレイとあって、参加者の興奮はまさに頂点に。デスマッチバトルの"Slayer"、ボールを奪って逃げ回る、鬼ごっこ的な"Oddball"、陣地取り"King of the Hill"、敵の旗を持ち帰る"CTF(Capture the Flag)"などの各種ルールを、個人戦、チーム戦の両方で満喫した。

プレイ後、「『HALO』の魅力は?」と参加者たちに聞いたところ、「ストーリーがいい」「マルチプレイがおもしろい」が圧倒的多数を占めるなか、「乗り物の存在」「音楽もいい」という回答も。さらには「個人差がよく出る。友人の隣りに座って叫びながらのバトル。殴り倒すのが最高!」という物騒な意見も。しかし、真実。「対戦プレイで得たコツは?」との問いには「細い通路を利用」「走りながら撃つ」「正面からの敵は撃ちながら逃げる」「物陰から撃つ」「背後から殴る」など、さまざま。なかには「たくさんプレイして慣れること」というコメントも……ごもっともです。

最後にはマイクロソフトのスタッフたちも参加してプレイしたこの体験会。興奮を隠し切れずに会場をあとにした読者たちの姿を見て、『HALO』の持つパワーというものをあらためて実感。日本でもアメリカ人に負けずに"『HALO』パーティー"やるしかない!



↑日本版プロデューサー・田寺氏もあいさつ、参加。



■"16人同時対戦"[illegible]う未曾有の体験を[illegible]た本誌読者たち。黙々とプレイする人や友人どうしで叫びあったり、リアクションはさまざまだった。

HALO NEWS 16人対戦プレイの機会はまだある! マイクロソフト主催の最強プレイヤー決定戦"HALO Championship in Japan"の開催が決定。詳細は、店頭のチラシ、ポスター、Xbox日本サイト(http://xbox.jp)、『HALO』公式サイト(http://xbox.jp/software/halo/index.html)、本誌P.157にて。

スマビスタイル Smilebit Style 第2回

スマイルビット公式連載
http://www.smilebit.com/

Xboxユーザーなら足を向けては寝られない、スマビの深い魅力を掘り下げて紹介する注目連載。今回は、みんなを虜にしている、そんなあの娘に、ズ〜ムイン！

ハレーに魅入られた女神 ケリーの秘密に迫る！

"彗星のように"現れた超強力ヒロイン！ いま、巷を賑わせている『ガンヴァルキリー』の主人公・ケリーである。日々、ファンを増やし続けている彼女の魅力の秘密とは？ 同作品のチーフデザイナーであり、彼女の生みの親でもある井手雄一氏にコメントをいただいた。



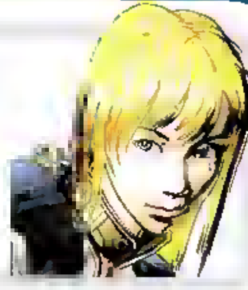
デザイン的ケリーの見解

ケリーは"カッコつけてるけど、カワイイ女の子"というイメージでデザインや性格付けを考えました。この"カワイイ"というのは、クールで平静を装っているけど、意外と情熱的であったり、何かあると慌てたり、まわりが見えなくなったり、という女性らしいかわいらしさです。デザイン的には、クールな女性というより、ちょっと唇などぽっちゃりして、眉毛はつってるけど目はトロン、という少女らしさと性格のアンバランスさを出しています。（井手）

KELLY O'Lenmey ケリー・オレンメイ

アイルランド・バリマン出身。22歳。ゲーム中では機動性に優れた、初心者向けのキャラクターとして使用できる。

泣きボクロの意味は？



描き始めたとき、なかなか特徴がでなくて、ホクロをつけてみたらまわりからも評判がよくて、そこから逆に性格のイメージなどもでき始めました。泣きボクロですから、表面上はクールでも内面は燃え燃え（笑）。（井手）

ケリーの魅力はキュートなヒップ!?

ゲーム中の画面では、アーマーで全身を覆ってしまうと女性的な表現ができなくなる。そこで、お尻はピタッとしたスーツでボディラインを出すようにしました。結果、独特の"ギアスキン"のデザインができたと思いますし、女性らしさも強調できたと思います。それにしても、スタッフはみんな、お尻にはうるさかったです。人によって好みも違うし……（笑）。（井手）



井手氏が休暇中にスケッチしたケリー。この姿は、ゲームをやり込んだ人ならわかるよね。

すまびの穴 『ガンヴァルキリー』公式ホームページ情報



日々、多彩なコンテンツが更新されつつある『ガンヴァルキリー』の公式HPはもうチェックしただろうか？ スーパープレイの披露の場となる"俺のケリー"募集ほか、ギャラリー、Q&A、コラムなど、期待のコンテンツが続々待機中デス。

http://gunvalkyrie.smilebit.com/

おたよりスマイル

投稿が多いのは、だんぜん娘キャラ。その中でタケチヨさんのような作品は貴重です。ディレクターの五百蔵氏も大笑いされてましたヨ。

▶東京都 Dr.ぴろい



▶埼玉県 Pooki



▶群馬県 タケチヨ



おたより大募集！

このコーナーでは皆さんからのおたよりも大募集。応援のメッセージやイラスト、スマビへの質問やリクエストなど、熱のこもったおたよりを待ってます。おたよりには、住所・氏名・年齢・電話番号の明記をお忘れなく！

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「スマビスタイル」係

真・女神転生 NINE



タイトル	シンニメガミテンセイナイン		
発売元	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	2002年発売予定	価格	未定
開発	アトラス第一開発部	制作者	プロデューサー：岡田耕始
ブロック数	ブロック数：未定	システム対応	5.1ch
その他	対応周辺機器：未定/ネットワーク対応		

気になる序盤の展開が少しだけ判明。そして『NINE』で初めて3Dになる金子一馬氏の悪魔がどんな仕上がりになるのか金子氏にインタビューしたぞ。

電脳悪魔絵師・金子一馬氏に"悪魔"について直撃取材!!

電脳悪魔絵師の異名のとおり、スーパーファミコン版『真・女神転生』から何百体もの悪魔を描き続けている金子一馬氏。『NINE』で初めて3Dで描かれる悪魔たちについて、金子氏に語ってもらったのだ。

『NINE』で悪魔が初めて3Dになった!

―― 『NINE』では、初めて3Dで悪魔が描かれましたね。

金子　おかげさまで、『真・女神転生』は息の長いシリーズになりました。そうすると、登場する悪魔もおなじみのものばかりになってしまいますから、ハードごとに進化を感じられるようにデザインも変えていこうと心がけているんです。

今回は、新しい悪魔をデザインしてそれを3Dにするよりは、メガテンユーザーになじみの深い悪魔たちから3Dにしてみようかな、と思ってはいますけど。

―― 前号の記事で掲載したコメントに、"悪魔の行動や生態が明らかになる"とあったんですが……。

金子　あ、ホントだ(笑)。いままではハードのスペックに制限もありましたから、悪魔を3Dで表現することは難しかったんですよね。2Dで、正面から見たらペラペラの、紙芝居のような感じだったんですよ。それが、3Dになったから初めて動きをつけられたわけです。

『NINE』では、悪魔がナビとして主人公の後ろをついて歩いてきます。彼ら、すごく変な歩きかたをしたりするんですよね。そのへんが、"生態"ってことなのかな(笑)。「この姿の悪魔は、どうやって動いてるのかな、どうやって会話してくれるんだろう」って、いままでは想像するしかなかったものが、3Dで描かれることでビジュアルとして目で見られるわけです。『ペルソナ』みたいに不機嫌なのかご機嫌なのか、動きでわかりますしね。

―― 動きに関しては、金子さんが全部指示を出しているんですか?

金子　指示らしい指示は出していないんですが、僕はおもしろいことやギャグっぽいものが大好きなんで、そのテンションにディレクターとスタッフが勝手に(笑)合わせてくれて、あれこれといろいろ考えてくれたんですよ。いい意味で悪ノリしてますね(笑)。

―― 実際に動いているのを見て、金子さんはどう思いましたか?

金子　どの悪魔も、予想外の動きをしてくれるんですよね。すごく気に入っていますよ。

これから、徐々に『真・女神転生』シリーズが出てきますので、口火を切った形で方向性をユーザーに示した感じですね。『NINE』では、そういった部分も、ファンの方々に楽しんでいただけると思っています。

梅津泰臣氏とのコラボレーションで新たな『真・女神転生』が生まれる

―― キャラクターデザインに梅津泰臣さんを起用しましたが、これはどういった経緯なんですか?

金子　梅津さんは遺伝子的に『真・女神』に近いんじゃないかな、と勝手に思っているんですよ(笑)。僕自身の描く絵が濃いってのもありますが、やっぱり"濃い系"が目に留まる。アニメを観ていても「これ、すごくよく描けてるな～」って思う作品は、梅津さんのだったり、川尻善昭さん、恩田尚之さんのだったりしますからね。梅津さんの描く絵は、デッサンが安定しているんですよ。『GATCHAMAN』は、映像をスローで流しても崩れないんです。それはすごいことなんですよ。

Xboxという新しいマシンで開発するということもあって、『真・女神転生』にバリエーションをつけていきたいということもありまして、それでディレクターと相談して、遺伝子の近い梅津さんにお願いしてみようと。やっていただけると聞いたときは、「やってもらえるんだ」と、まじめにうれしかったですね。

―― 金子さん的にもうれしいことだったんですね。

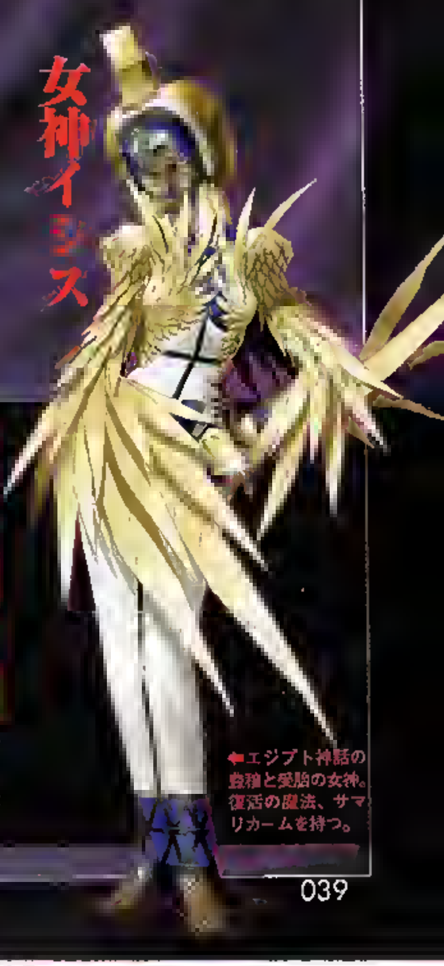
金子　梅津さんは、絵だけではなくてデザイン的な部分でもサイケデリックパターンを使ってくる人で、カラーリングもふつうの人なら考えつかないような色彩でまとめてくれるんですよ。僕は、そのへんのセンスがすごく好きで。『NINE』でも、これから出てくるキャラクターのデザインはサイケパターンな服を着ている人が多いですね。まだ発表できませんが、まだまだカッコいいキャラクターが出てきますよ。期待していただけるとうれしいですね。



金子一馬 Kazuma Kaneko

■アトラス第一開発部アートディレクター。金子氏の描く既存のデザイン概念を壊す美しくも妖しい悪魔たちは、多くのファンを魅了している。

女神イシス

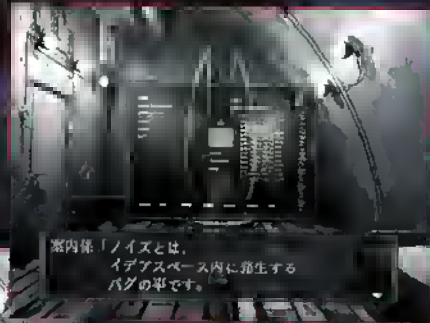


⬅エジプト神話の豊穣と受胎の女神。復活の魔法、サマリカームを持つ。

電脳空間イデアスペースに現れる"ノイズ"とは？

主人公の[illegible]につきまとい訪れるイデアスペースの"謎"

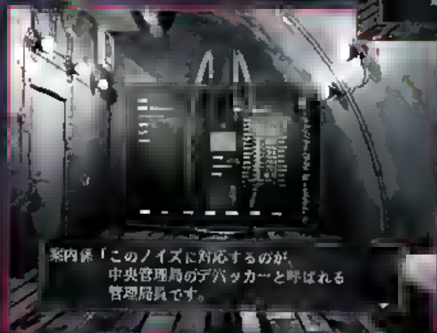
地上で生活できなく[illegible]た人々が創造した電脳空間、イ[illegible]アスペース。1990年代の東京を[illegible]、買い物や娯楽などを楽しめる[illegible]な街のはずだった。だが、イデアスペースにはたびたび"ノイズ"と呼ばれるバグが発生し、悪魔の姿をして人々に襲い[illegible]ことがあるらしい。これに対応するの[illegible]を担当する中央管理局のデバッ[illegible]主人公はイデアスペースで"ツヅミ"と[illegible]出に出会い、パトロールを依頼され[illegible]とになるのだが……。

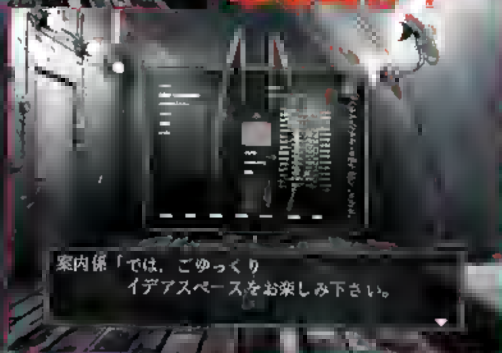


➡コンピュータが語るノイズ。主人公と密接な関わりが？



主人公はデバッカーになるのか？





⬆コンピュータの言うとおりだとすると、ツヅミは[illegible]管理局の人間なのか？ プレイヤーはデバッカーになる[illegible]か。

⬅イデアスペースへ[illegible]ことを知ったいま、電脳空間での行動も少し変わ[illegible]も？



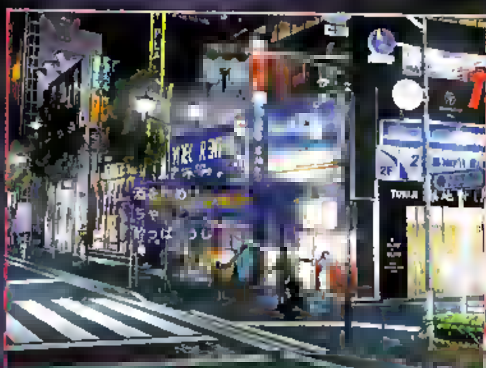
⬆立派なオフィスでツヅミと対面する主人公。イデアスペースのパトロールとは？

買い物に情報収集……何でもできるイデアスペース！

人々の会話に耳を傾けて情報をゲットすべし

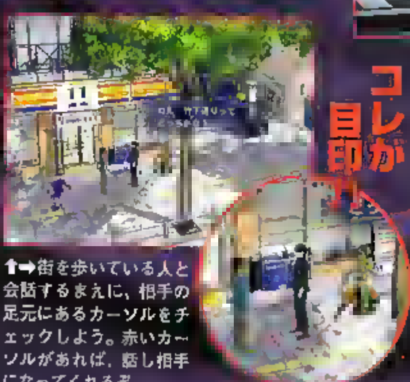
イデアスペースを歩いていると、主人公と同じように電脳空間にアクセスしている人々と出会う。買い物に来ている人、ブラブラと散歩をしている人、目的はさまざまだ。そんな彼らと会話していくうちに、イデアスペースのことやナビのこと、奇妙な噂話など、隠された謎に迫ることがある。どんな情報も聞き漏らさず、街をくまなく捜索してみよう。

いろいろな人と会話してたくさん情報を仕入れよう





⬅六本木の[illegible]の情[illegible]ビについて[illegible]ことができる。夜の[illegible]木にはどんな店がそろっているのかな？



コレが目印

⬆➡街を歩いている人と会話するまえに、相手の足元にあるカーソルをチェックしよう。赤いカーソルがあれば、話し相手になってくれるぞ。

➡戦いに必要な物を買える店がたくさん。店番がヒーホーくんだと足繁く通ってしまう？





回復屋、雑貨屋……何でもそろうのだ！

"ナビ"の役目や生態が明らかに!!

ナビはとっても役に立つ電脳空間でのパートナー

電脳空間で主人公と行動を共にしてくれるナビ（ナビゲーションプログラムの略称）は、とっても心強い味方。電脳空間にアクセスすると、主人公は悪魔の姿をしたナビを1体、連れて歩くことができる。ナビはメールの送受信や解説をしてくれるだけでなく、ほかの人が連れているナビと会話して情報を集めてくれるのだ。ナビの属性によって相手のナビとの相性が変化する。いろいろなナビに会話をさせてみよう。

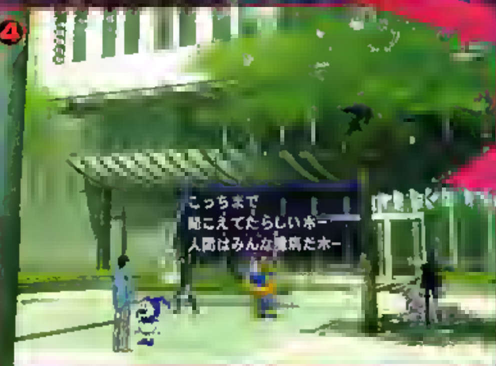
おつかいナビはかなりカワイイ!?

ナビを使ってナビと会話！









主人公の周囲にいるナビに話を聞いてくれる。属性が相反する場合や生態の違いによっては、うまく会話できないことも。



↑何を喜んでいるのか、ほかのナビから情報をゲットしたらしいヒーホー君。早く教えて〜。

ラッキー？ それともアンラッキー？ はぐれナビと会話してみよう！

街中では、ときどき1体でさ迷っているナビと遭遇する。彼らは主人からはぐれてしまった迷子のナビなのだ。凶暴化したナビとは戦闘になってしまうが、うまく会話をすれば仲魔になってもらえることも。はぐれナビを見かけたら、思い切って話しかけてみよう。

え!? はぐれナビを説得？

↓ツヅミに会ったときに同席していたミランダという女性から、ナビとの会話について教えてもらおう。





↑セリフの下には残り時間の表示が。時間切れになったり、不適切な返答をすると失敗してしまうぞ。

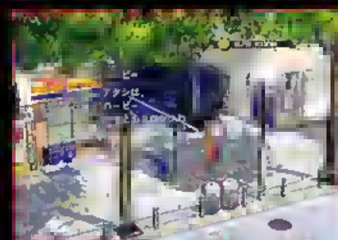
Success!!

好感度を上げることに成功。はぐれナビが仲魔になってくれたぞ。さっそくナビを連れて街を歩いてみよう。

どう答える？



コンゴトモヨロシクー



Fault……

ナビの機嫌を損ねて交渉に失敗すると、バトルに突入する。ナビの属性を考慮して会話することが大事なのだ。

ちょっと雲行きが……



やっぱり戦闘に!!



バトルシステムの新要素を紹介!!

悪魔とは会話だけでなくバトルになることも

前号でも紹介したとおり、『NINE』の戦闘はパーティー対パーティーのタクティカルバトル。主人公と仲魔4体、合計5ユニットでパーティーを編成できる。

戦闘は、イデアスペースで出会ったはぐれナビとの交渉が決裂したり、構築中の電脳空間で悪魔と遭遇したときに発生するのだ。



←主人公のパーティー（青のカーソル）のほかに、別パーティーが配置できる。つねにリアルタイムで状況が変化するのだ。



↑美しい街並みとはまったく違う、構築中の電脳空間。パトロールを任された主人公だけが、このスペースに入ることができるのか？

悪魔たちの動きがよく見えるタクティカルバトル！



↑悪魔たちが見せてくれる迫力のバトル。悪魔が3Dで描かれる『NINE』ならではの楽しみを味わえるぞ。

ノイズと遭遇！ 戦うか？ 交渉か？

フィールドや構築中の電脳空間で悪魔と出会ったときには、戦うか交渉するか、撤退するかを選ぶことができる。交渉では悪魔と会話し、仲魔にすることができる。会話中に悪魔がマグネタイト（悪魔のエネルギーとなるもの）やマッカ（お金）、アイテムなどを要求されることもある。相手の欲求を満たせなかったり、答えかたに失敗すると、戦闘に突入してしまうこともあるのだ。



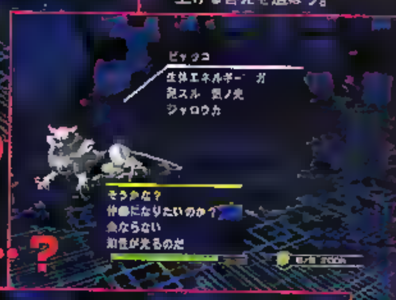
↑建物の中を移動中にノイズと遭遇。ノイズは悪魔の姿で出現し、主人公と相対することになる。交渉するか、戦うか？

ビャッコとの交渉の行く末は……？

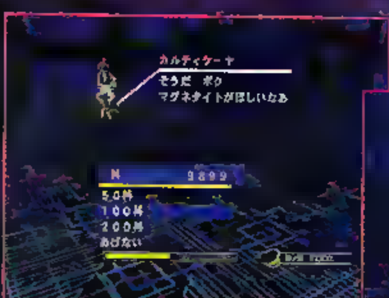


←主人公に興味を持ったらしいビャッコ。うまく会話を進めていけば、仲魔になってもらえるかも？

↓ビャッコの性格から気に入られる解答を予想して、好感度を上げる答えを選ぼう。



仲間にするため貢げ！貢げ！





↑➡交渉中にマグネタイトを欲しがるカルティケーヤ。多く貢げば当然よろこんでくれるぞ。



←ちょっと雲行きが怪しくなってきた？ 弱気になっているビャッコをどうしたら仲魔にできる？

リアルタイムで進むバトル！す速い指示が必要

『ＮＩＮＥ』の戦闘はパーティー対パーティーのタクティカルバトル。戦闘には主人公と４体の悪魔，最大５ユニットが参戦できる。

ユニットの行動は，その悪魔の属性や性格が反映された思考（ＡＩ）をもとに行われる。基本的に個々に指示を出す必要のないオートバトルだが，状況に応じてプレイヤーが各ユニットに命令を下すことが可能。

コマンドには個別攻撃や集中攻撃といったパーティーに対する全体指示や，個々のユニットに物理攻撃，魔法攻撃、防御などの細かい指示を出すこともできるのだ。

また，バトルはリアルタイムに進行していくので，指示を与えているあいだにもどんどん戦況は変化していく。先の展開を予測し，的確な指示を下していこう。

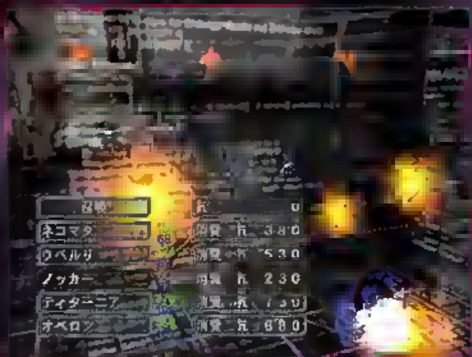




↑フロストに指示を出しているあいだに，攻撃を受けてフリーズしてしまった……。

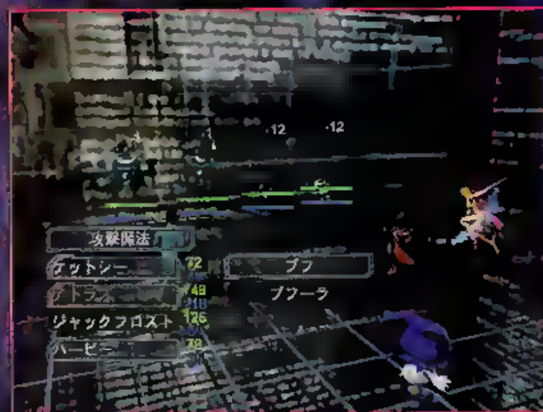
刻々と変化する戦況についていけるか？

戦況を的確に判断せよ!!



↑ユニットに空きがあれば仲魔を召喚できる。命令を下しているあいだにも戦闘は行なわれているので，す速く行動しよう。





←↑戦術のコマンドで，どこにどの指示を出すかを決められる。ユニット別に細かく戦いかたを指示することも可能。

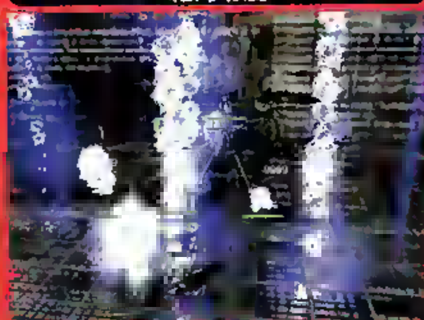
美麗なエフェクトがド迫力のバトルを作り出す！

「ＮＩＮＥ」での魅力のひとつに、悪魔たちが3Dで描かれていることがある。いちばん悪魔たちの動きを見ることができるのが戦闘シーン。つぎつぎとくり出される魔法や特殊攻撃などのエフェクトは思わず見とれてしまうほど美しく，その迫力はかなりのもの。いままで以上にバリエーションに富んでいるエフェクトの数々をほんの一部だけ紹介しよう。



↑覚えたての魔法をすぐに使いたくなってしまう。

絶対零度



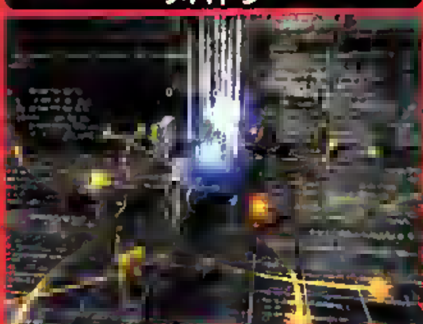
↑氷結系の特殊攻撃、絶対零度。あらゆるものを一瞬で[illegible]らる強力な攻撃であることが画面からも伝わってくる。

ファイアブレス



↑ケルベロスの特殊攻撃ファイアブレス。敵全体を容赦なく焼き尽くす。強烈な炎を吐き出すのだ。

メパトラ



↑女神ハトホルが持つメパトラの魔[illegible]。回復補助魔法で，味方全員のステータス異常を回復してくれる。

ラクカジャ



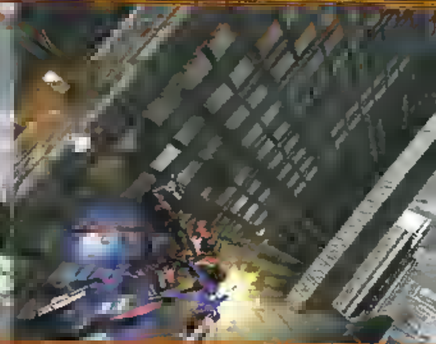
↑ヴァルキリーが魔法ラクカジャを唱える。攻撃補助魔法で，ユニット１体の防御力がアップする。

マハタルカジャ



↑[illegible]魔法のマハタルカジャ。味方パーティー全員の攻撃力がアップするのだ。





理想実験型都市"オリヴァーポート"はエネルギー革命を果たし、隆盛を極めていた。しかし、急激すぎる変化はひずみを生む……。世界各地で、ルグナル社の開発した自立型サポート機能付き搭乗メカ"A.R.K."による原因不明の暴走事件が増加し始めた。そこで、対暴走鎮圧特務チーム"叢―MURAKUMO―"が設立された。

叢 MURAKUMO

A action			
タイトル	ムラクモ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	ハイスピード3Dメカアクション
発売日	2002年夏発売予定	価格	未定
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー 金子章興
ブロック数	未定	システム対応	
その他			

Xboxだからできる、超高速チェイスアクション！

その全貌が明らかになってきた、フロム・ソフトウェアのXbox参入第1弾『叢』。開発者インタビューも交え、『叢』がどんなゲームなのか解明していこう。

『アーマード・コア』や『キングスフィールド』などで高い評価を受けているフロム・ソフトウェアが、Xbox参入を表明。その参入第1弾が、超高速メカアクション『叢―MURAKUMO―』だ。2月の発表から多くのユーザーが待ち望んでいるタイトルだが、その多くは謎のまま。どんなゲーム内容なのか、どんなゲームシステムになるのか明かされていなかったが、その断片が少しずつ見えてきた。今回はゲームタイトルにもなっている特務チーム"叢"のA.R.K.と登場キャラクターを中心に、写真や資料から判断できるゲーム内容を解明していこう。

理想都市をA.R.K.が駆け抜ける！

明かされるA.R.K.の性能





↑詳細に造り込まれた都市を自由に飛び回るA.R.K.。その性能は果たして……。

→A.R.K.を制御するサポートAIが、このゲームの大きな鍵となっている。



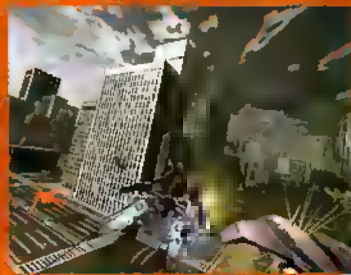
チーム"叢"5種のA.R.K.



オリヴァーポートでくり広げられる、ハイスピードチェイス！

『叢』の最大のポイントは、従来のアクションゲームでは味わうことのできなかったスピード感だという。スピード感、映画的感覚を再現するために操作系を単純化し、サポートAIを駆使して流れを止めないシステムになっているようだ。カッコイイ追撃戦が再現できるに違いない。

細部まで造り込まれた理想都市"オリヴァーポート"を舞台に、くり広げられるハイスピードチェイス。ビルの谷間を駆け抜け、工業地帯を疾走しターゲットを追撃する、そんなアクションが、写真からビリビリと伝わってくる。ハイスピードチェイスを、早く体感したいものだ。



⬅後方から攻撃を受ける、叢のA.R.K.。前方だけでなく、全方位に注意が必要だ。

⬇タンクが立ち並ぶ工業地帯も戦場となる。もちろんタンクなど建造物も破壊可能だぞ。





➡の　位置する巨大な公園を舞台に、エースをくり広げるA.R.K.たち。複数のターゲットとチェイスする場面も多そうだ。

A.R.K.を操り、超高速チェイスを体感しろ！



⬇倒壊するビルを縫うように走り抜けていく。まるで　ワンシーンのようだ。



⬆市中での戦闘が激化すれば、巨大ビルも倒壊してしまう。あらゆる建物が破壊できそうな造り込みである。

オリヴァーポートを守る叢メンバーたち

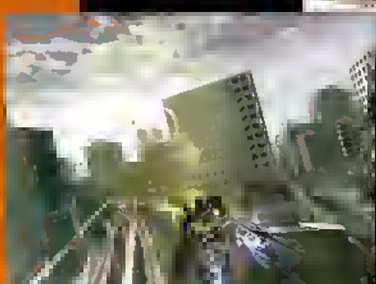
The Members of Team "MURAKUMO"

"叢-MURAKUMO-"とは、暴走するA.R.K.を追撃、鎮圧するためにA.R.K.で構成された、対暴走鎮圧特務チームのことである。そもそもA.R.K.（アーク）とは、ARTIFICIAL.REFLEXIV.KINETICOID（造語）を略したもので、ルグナル社の開発した自立型サポート機能付き搭乗メカのことだ。優秀なAIを搭載しているのだが、原因不明の暴走を起こしている。

"叢"に配備されているA.R.K.はパイロットの能力に合わせて装備を変えており、特徴が大きく現れている。ミッションに応じて、適したA.R.K.を選択していくことが重要だろう。実弾系と光学系といった装備の違いから、ターゲットの特性などもありそうだ。



⬆驚異の連射力でターゲットを逃さない、ガトリングガン！　ターゲットは蜂の巣になるだろう。



⬅装備が実弾系と光学系に分かれていることから、敵にも耐性があるのかも。A.R.K.選択が重要だ。

Gerald Rothschild



約7年まえの戦争時、ルグナル社のテストパイロットとして、戦争に参加。だが、その戦争はルグナル社の軍事産業発展が目的だということを知り、A.R.K.のエリートパイロットへの道にみずから幕を引いた。しかし、皮肉にもA.R.K.に乗る以外の道を見いだせない彼は、現在は対A.R.K.防衛部隊の一員として、国を守る任務に就いている。



ジェリーの機体は、攻撃力・防御力・スピードなど、すべてのバランスがよい機体。ただし、光学系武器を装備しておらず、ファーストウエポンにガトリングガン、セカンドウエポンが追尾式ミサイルとなっている。

どんなミッションにも柔軟に対応できる、標準型A.R.K.

自律型サポート機能付き搭乗メカ"A.R.K."の性能を暴く！

ルグナル社の開発した自律型サポート付き搭乗メカ"A.R.K."には、最高峰のサポートAIが搭載されており、さまざまな方法でパイロットを支援・情報処理してくれる。

このAIによるサポートというのがゲーム中のシステム部分にも影響しており、ゲームの展開を損なわないように手助けしてくれているようなのだ。ここではA.R.K.のサポート機能の一部を紹介するので、そこに見え隠れする『叢』のゲームシステムを読みとってほしい。

Point 1 AIがターゲットから戦闘プランまでサポート

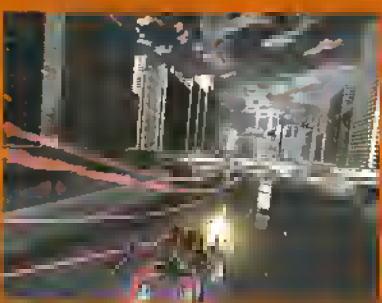
A.R.K.には視線や筋肉の緊張など、パイロットの諸運動活動の感知センサーが組み込まれている。これらの情報を読み込み機体へフィードバックさせることで、感覚的な操作を自然な形で実現可能としているようだ。

サポートAIは感知センサーなどの情報をもとに、リアルタイムに行動を先読みした移動補正を計算することが可能。ターゲットなどを多角的に感知、判断し、パイロットの状況にあった戦闘プランを提案したり、ターゲットの優先順位を判断して攻撃するなど、トータルサポート機能が備わっているのだ。AIの作戦指示に従えば、効率的にミッションをこなせることだろう。

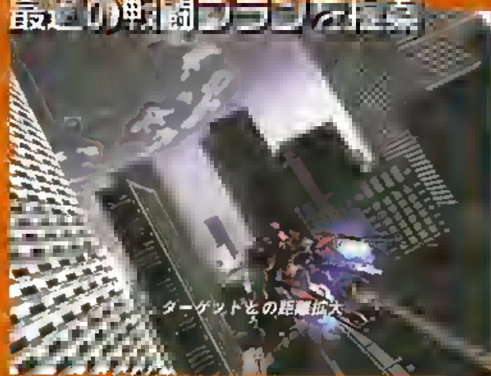


↑ル[illegible]ト[illegible]に障害物があ[illegible]壊もやむ得ない。AIの判断に従うまでだ[illegible]。

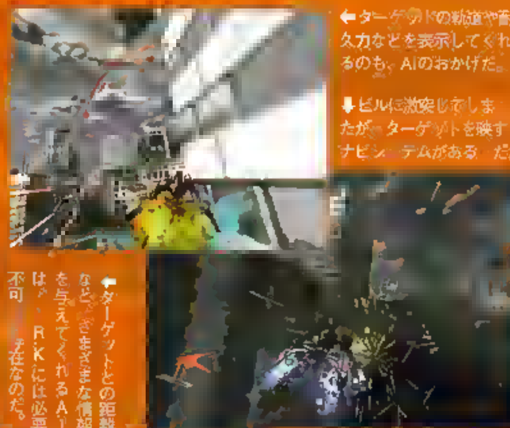
沈着冷静に状況を判断し、最適の戦闘プランを提案



↑高速チェイスでも敵を見失わずに追撃できるのは、AIのおかげなのである。



←ターゲットとの距離などさまざまな情報を与えてくれるAIは、A.R.K.には必要不可欠な存在なのだ。



←ターゲットの軌道や耐久力などを表示してくれるのも、AIのおかげだ。

↓ビルに激突してしまったが、ターゲットを映すナビシ[illegible]テムがある[illegible]だ。



The Members of Team "MURAKUMO"

Christie Linklatter



海軍特殊空挺部隊に所属するパイロット。18歳のときに軍に身を投じ、ごく短いあいだに頭角を現す。父親はA.R.K.の制御AI開発関係者であった。最近起こっているA.R.K."暴走事件"は、どうも父親が作ったAIが原因らしいということを独自に突きとめ、原因を追っている。対暴走鎮圧特務チームにデイビットとともに志願した。



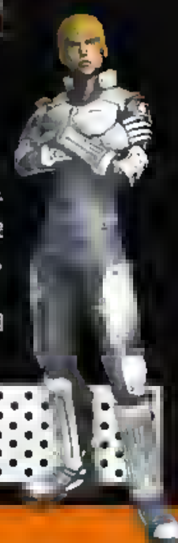
唯一の高速を誇る、白銀のA.R.K.

トップスピードが最高の機体。しかし、防御力が低い。重量軽減のため、実弾系武器を搭載しておらず、ファーストウエポンがレーザースナイパーライフル、セカンドウエポンが多方位ホーミングレーザーとなっている。



すべてを粉砕する力を持つ、重武装型A.R.K.

高い攻撃力を持つ、重武装型機体。ファーストウエポンにバズーカ、セカンドウエポンにエネルギーキャノンと実弾・光学両方の武器を搭載しているので、どんなタイプの敵にも対応しやすい。しかし、運動力が低い。



Levin Kirk

海軍特殊空挺部隊に所属するパイロット。現少佐にしてチーム"叢"の隊長。優秀な戦闘機パイロットのエリート一家の長男として生まれ、本人にもその血は強く流れている。海軍特殊空挺部隊で1、2を競うほどの腕にもかかわらず、場末のような"叢"に配属され、本人は戸惑っている。彼個人には極秘の任務が上層部から与えられているらしい。

Point 2 GPSレーダーを駆使し、地形を把握

A.R.K.にはGPSレーダーが装備され、それによりあらかじめ、まわりの地形障害物データを先読み入手している。これによって障害物への激突時の衝撃吸収に備えたり、パイロットに危険情報を知らせてくれたりするようだ。これらのサポートがあれば、超高速チェイスでの危険も激減することだろう。



⬆GPSレーダーを駆使して、まわりの障害物情報を収集。このおかげで、危険を事前に察知できるのである。



⬅追撃するターゲットを見失うと、敵の逃走方向を3D映像で表示し、サポートしてくれるのだ。

このAIがあるかぎり、ターゲットは逃げられない。



➡ビル群の中に逃げ込んでも、[illegible]による損害は最小限に抑えることが可能になっている。倒壊するビルの情報など、表示されるのだろうか？

➡工業地帯に[illegible]壊して進むかはパイロットの判断だ。

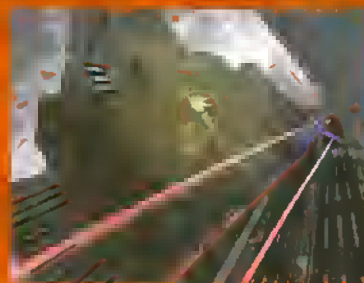




⬅障害物にターゲットが隠れてしまっても、3Dホログラムがしっかり敵影を表示してくれる。障害物越しに攻撃することも可能なのかな？

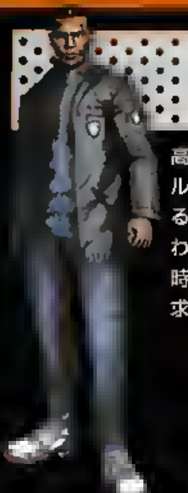
Point 3 立体ホログラムでターゲットを逃さない

追跡対象が画面外（視野の外）に出てしまった場合、AIが記録している過去の映像を、立体ホログラムで映し出し、ターゲットの位置を知らせてくれる機能もある。ターゲットが引いているラインがそのひとつで、ラインを追っていけばたどり着けるようになっている。また、障害物の陰に隠れたターゲットも映し出すことができるので、どこに隠れたか見失うことも少ないだろう。GPSと高い情報処理能力が、高性能なレーダーの役目も兼ねているのだ。



➡ターゲットが残すラインは、ターゲットの逃走経路となっている。このラインを追跡すれば、ターゲットにたどり着けるはず。

David Nives



高性能A.R.K.テスト機のテストパイロットの教官。しかしルグナル社に協力する軍の姿勢に反対し、みずから軍を去る。その後、親友であったクリスの父親が事故死。彼と交わした約束を果たすため、クリスをサポートする。そんな時、"暴走事件"が発生し、元教官であった経験と知識と腕を求められ、クリスとともに"叢"の一員となることを決意する。



防御力が最高の重装甲型。しかし重い装甲のせいからか、スピードがもっとも遅い。また、ファーストウエポンはショットガンだが、セカンドウエポンにエネルギーシールドを搭載しているため、総合攻撃力が他機体より低い。

完全防御を目指した重装甲型A.R.K.



ファーストウエポンに超振動ブレードを装備した、直接攻撃機体。攻撃を当てるのは難しいが一旦当てれば、両腕のブレードで連続して攻撃をヒットさせることができる。また、旋回力が最も高い。セカンドウエポンにスタンミサイルを搭載。

天才だけが乗りこなせるブレード型A.R.K.

A.R.K.の機体整備を祖父が行っていたために、物心ついたころからA.R.K.を知っている。18歳の若さで情報処理の博士号を持ち、ルグナルの主任研究員に抜擢される。しかし周囲からのやっかみも激しく、嫌気がさして退職。A.R.K.ランナーの適正以下でも操作が可能になる、特殊戦闘情報処理システムを開発し、自機体に搭載している。

Lisa Wakura

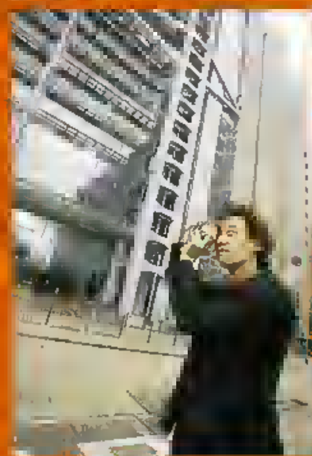
プロデューサー 金子章典氏 香港を行く



『叢—MURAKUMO—』制作ための香港取材に同行。現地リポートと取材直後インタビュー、そして取材によって構築された香港のゲーム画面を徹底的に紹介するぞ！

フロム・ソフトウェアさんから『叢』の香港取材に同行しませんか？というお話をいただき、ふたつ返事で参加を表明。二泊三日で香港に行って来ました。とはいえ今回の取材メンバーは、フロム・ソフトウェアから『叢』プロデューサーの金子さん、広報の後藤さん、週刊ファミ通編集部のササキMK-2とファミ通Xbox編集部のノリックの4人で行ったわけですが、みんなが香港初体験！ そこでササキMK-2の香港の友人にして香港のゲーム誌"ゲーム・プレイヤーズ・マガジン"の編集者であるイァンくんにガイドをお願いして香港の名所を探索してきたぞ。

『叢』はXboxの中で構築される仮想空間を飛び回るゲーム。その仮想に現実感を加えるために金子さんは香港の街の至るところ、ふつうだったら何も感じずに通り過ぎるだけの場所にもアンテナを伸ばし、デジカメで写真を撮りまくっていたのが印象的。朝の9時から約12時間、香港の名所といわれるほとんどの場所を回ったのだが、疲れた素振りも見せず取材する様子は、ゲームにかける情熱を感じさせられた。こうした地道な取材から生まれる現実感が、ゲームをよりリアルにするのだろう。





←↑香港の中心地、セントラルのビル群を撮影する金子氏（左）。デジカメで撮られた写真は計200枚を超えたとか。この日は朝の9時に出発、夜9時最後の取材地ビクトリアピークの頂上取材まで（上）約12時間の長い取材の1日だったぞ。

取材終了後の金子氏に直撃インタビュー

取材から生まれる現実感とゲーム性との融合

——香港をステージに選んだのはどういう理由からなのですか？

金子　ゲームを作るにあたって現実のいろいろな都市を登場させたいわけではないんですよ。いろいろなミッションでこういう動きをさせたい，いろいろな楽しみを提供したい。細々とした路地をかいくぐらせたいというのがまずあって，それにふさわしい都市はどこだろうと考えて出てきたのが香港だったんです。

——香港を取材してみて、どんな印象を持たれましたか？

金子　実際取材をして感じたのは，ビルの細さです。日本的な街並みとはぜんぜん違いましたね。ビルが下のほうから細いままで，安定感がないように見えました。取材しないで作っていたら，日本のビルをそのまま使って，看板をつけてできあがりになっていたかもしれない。本当はぜんぜん違うのにイメージだけの香港になってしまったでしょう。よく海外の映画などでイメージ先行の変な日本人が出てきますよね。そういうふうにならなくできるかなと。

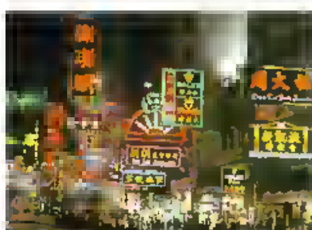
——ゲーム性に関わる部分では，香港のどのような部分が活かされるのでしょうか？

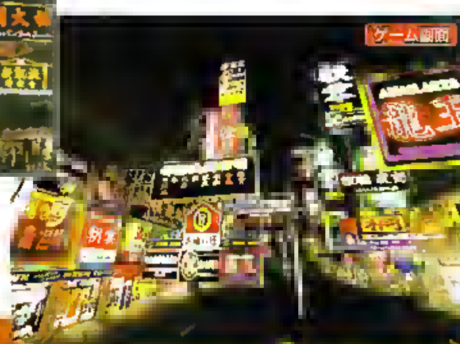
金子　ゲーム中の障害物になる，たとえば看板の並びであったり，ビルとビルをつないでいる歩道橋であったり，そういう部分が印象に残りました。

ビルとビルのあいだを縫ってチェイスするというだけではゲーム性に乏しいですよね。スピード感って，横方向の動きよりも縦に対する上下動によって生じる部分も多いんですよ。看板などで上下に避けなければならない障害物を作りたいと思っていたんですが，実際に香港に来てみて「なるほど」と思いました。障害物の距離感だったり大きさであったりというのは，写真だけで伝わりづらい。そういうものを実際に見られたという点でもすごく収穫がありましたね。

——A.R.K.が地形にぶつかるとビルが壊れますよね。やはり香港ステージでは看板も壊れるんですが？

金子　『叢』の中では壊れるといっても単純な壊れかたじゃないんです。物って，作りによって当たったときの壊れかたが違うんですよ。看板に当たったらどう壊れるのか？　それは看板を支える柱の構造で壊れかたが違ってきます。そのへんが現状開発中のものと改





↑➡看板群は，上下への動きによるスピード感を演出するために配置されるという。これほどの看板を縫って進むのは大変そうだが，自律型サポート機能が活かされるのだろう。



香港取材の成果がここに！ 緻密に再現された街並みに注目

取材から1ヵ月後、取材をベースにした"『叢』の中の香港"の素材が編集部に届いた。風景写真と見比べると、見事に香港が再現されているのがわかる。もちろん看板やビル街にはゲームなりのアレンジが加えられているだろうが、香港の街並みが持つ特有の空気をも感じるカットだ。香港のほかにも都市や自然がステージになるわけだが、それらもゲームの中にリアルな現実を感じさせてくれるだろうことは間違いなし！

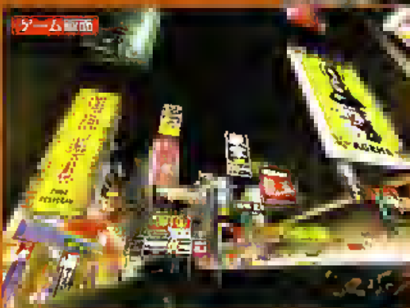
これぞ香港、ネイザンロードのネオン看板



↑香港といえばネオンの看板群。夜の香港のステージもあるのだろうか？

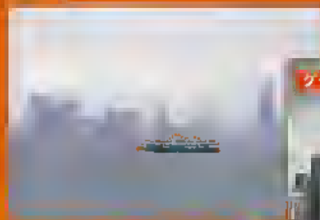


↑香港のネオン看板といえばネイザンロード。大通りに面するビルから看板が数え切れないほどぶら下がっている。地震がない国だからこそできることなのかな。



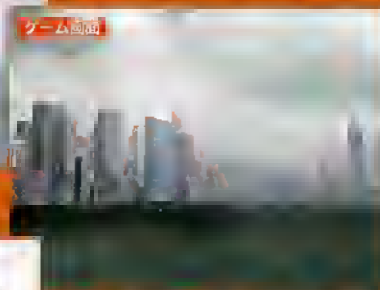
←右上の写真と比べてみてもらえればわかるが、香港独特の雰囲気を見事に伝えている。この看板もA.R.K.の激突によってリアルな壊れかたをするというのだから驚き。

特徴的な細いビル群、セントラルを再現



↑香港の中心セントラルを対岸から眺めた風景がこのカットだ。

↓特徴的な細く乱立するビル群。ここをA.R.Kが自由に飛び回るのだ。

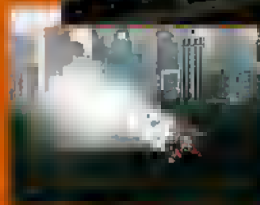




↑セントラルにそそり立つビル。ゲームではこんな大きなビルも崩壊するのか？

→敵に向かって発射されるミサイル。ビル街に突入だ。





←水面近くでは水しぶきが大きく上がるぞ。



←↓乱立する細長いビル群。ビルのあいだを縫って敵をハイスピードで追いかけるわけだが，レースゲームのシケインのように，止まる寸前までスピードを落とすこともあるのか？



めて変わってくると思います。今回の取材では，ただ単に看板がどういう風に並んでいるかだけでなく，それを支える構造がどうなっているのかにも注目しましたね。

——香港の看板を障害物としてゲーム中に活かすということですが，それは地表近く飛ぶということでしょうか？

金子 そこらへんの試行錯誤が激しくて，マップは何回も作っては壊しました。ビル街の上を飛ばれちゃうと，フライトシミュレーターみたいに1000キロで飛んでもスピード感を感じませんし。だからなるべく地表付近を飛ばせるような構成にしています。

——上空には行けないんですか？

金子 もちろん行けます。でも上に行ってもメリットがない，地表近くを飛んでいるとメリットがあるというシステムを構築しています。必ずしも地表だけではなく，敵の逃げていく軌跡を追いかければメリットが高くなるようなシステムです。

——香港って来てみてわかったんですけど，かなり狭いですよね。機体のスピードにも強弱をつけるんですか？

金子 そうです。レースゲームでもそうじゃないですか。カーブを曲がるときに１回減速しますよね。あんな感じです。アニメのロボットものみたいにちょっと止まって鋭角的に曲がっていく，そういう感じを出したいと思っています。

——香港の色をゲームで出そうとするとどんな色合いになるのでしょうか。

金子 ちょっとくすんだ色という印象です。Xboxで『叢』を開発していて思ったのが，ちょっとくすんだ感じの色を出しやすいハードだなって。そういう意味では，Xboxの特性を活かした色合いで香港の街並みを作れるかもしれません。

あと香港を見ていて思ったのが，どのビルも反射する全面ガラス張りなのが印象に残りましたね。そのせいでビルが建ち並んでいても飽っぽい感じで。Xboxの機能で使いやすいのもにスペキュラー（照り返し）効果というのがあるんですけど，香港の街にはぴったりで，わざとらしくなく香港を演出できるかなと思います。

（3月3日香港にて収録）



金子章典 フロム・ソフトウェアシステム設計部 次長

『叢-MURAKUMO-』，『サウザンドランド』，『GAIA BLADE』の3作すべてをプロデュースする。今後のXboxにとって欠かせない開発者のひとりといえる。





さらなる新要素発見!

ラスベガスステージに続報が到着。グランドキャニオン出現か!? シリーズ第1作で登場した西海岸ステージもアレンジされて登場するぞ。

タイトル	クレイジータクシー3 ハイローラー
発売元	セガ
ジャンル	ライブアクション
発売日	2002年7月25日発売予定
価格	6800円(税別)
開発	ヒットメーカー
制作者	プロデューサー 菅野誠二
ブロック数	未定
システム対応	未定
その他	

前作を知らないあなたに!『CRAZY TAXI』の基本ルールをチェック!!
タクシーの使命……、それは客を迅速に目的地へ運ぶこと!

Xbox版ではラスベガスをおもな舞台とする『CRAZY TAXI』。シリーズを重ねてきているが、基本のルールは変わらない。タクシーの基本は、お客を乗せて、目的地まで運ぶこと。単純で、じつにわかりやすいルールだ。ただし、ふつうのタクシーとは違い、どんなところを走ってもかまわない。現実なら大事故になるような無謀な走りをしても、少しだけタイムロスになる程度。ドライバーもお客も信じられないくらいタフなのだ。できるだけ多くのお客を乗せ、街を縦横無尽に走りまくろう。

STEP 1 タクシー待ちの客を捜せ!



←客の選びかたで、効率的にチップを稼げるかどうか決まってくる。

タクシー待ちの客は、色のついた円で囲まれている。客を見つけたら、その近くにクルマを止めてお客を乗せよう。目的地までの距離は、円の色で表現されている。慣れてくると、客の位置と円の色で、目的地の場所が事前にわかるようになる。どの客を乗せるか、その選択が重要だ。

STEP 2 道なき道を突っ走れ!



←お客を乗せれば、あとは目的地まで突っ走るだけ。崖から落ちようが、海中を走ろうがかまわない。とにかく速く走るため、あらゆるルートを試してみよう。

舗装された道路、決まったルートをたどるだけではおもしろくない。たとえ岩がごろごろしている荒野でも、タクシーは平気で爆走していく。自由気ままに道を切り開くのが、このシリーズの最大の魅力なのだ。

STEP 3 目的地へ届けろ!

広大なマップの中に、お客を届ける目的地が点在している。目的地は緑の枠で目立つように表示されているので、見つけたらそこに迅速に停車しよう。道路標識や看板にぶち当たり、急停止するのは重要なテクニック。

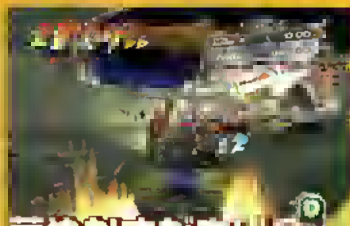


↑目的地は緑の枠で囲まれている。この中ならどこに停車してもオーケー。ドリフトして真横から建物にぶつけ、うまく止めよう。

ラスベガスステージ新展開!
華やかな街の外に広がる荒野と湖

ラスベガスステージの新たな映像が届いたぞ。そのシーンは、きらびやかな夜景とはうって変わって，砂漠やダムというものが中心だ。現実のラスベガスの周囲にはグランドキャニオン、レッドロックキャニオンという世界的に有名な峡谷や砂漠がある。これらの地形が反映され，新たなゲーム性が生まれることだろう。





華やかさがウリの ラスベガスだが……

←ラスベガスは眠らない街。さまざまなネオンがきらびやかだ。しかしひとたび街を離れると……。

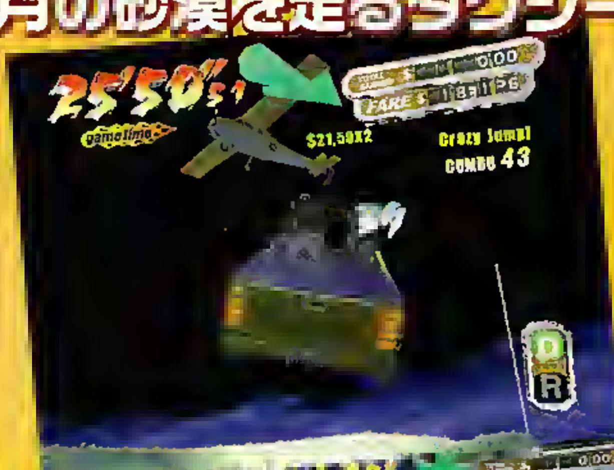


←モアイ像のようなモニュメントが立ち並ぶ異様な光景。この場所は神殿なのだろうか。それとも!? 深夜のラスベガス郊外にいったい何が存在するのか，君の目で確かめてみよう。



↑夜のハイウエーを突っ走るタクシー。ネオンも少なくなり，人影もまばらだ。街を離れていくと，ラスベガスステージは別の顔を見せ始める。

月の砂漠を走るタクシー



←深夜の砂漠を走り続けると，突然プロペラ機と遭遇。かなり低空を飛んでいる様子だ。

行く手には巨大ダム?!



←砂漠の真ん中に現れた巨大なダム。ラスベガスの発展に寄与したフーバーダムをモチーフにしていると思われる。こんな夜中にダムを訪れる物好きは誰だ?

もちろん列車も走る!?



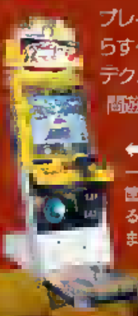
➡月明かりを頼りに，道らしい道などない荒野を，あてどなくさまよう。一直線に伸びるレールをたどっていけば，目的地にたどり着けるかもしれない。

Look Back! 前作をふり返る 『CRAZY TAXI』シリーズ変遷の歴史

タクシーという身近な題材をもとに，クールで過剰な世界観を作りだした『CRAZY TAXI』シリーズ。その第1作は、1999年春にゲームセンターにお目見えした。稼働するやいなや，その斬新なスタイルはプレイヤーを魅了し，タクシー中毒になるファンが続出。ドリームキャストに移植されると，そのクオリティーの高さに誰もが驚嘆することとなった。ニューヨークを題材にした続編の『CRAZY TAXI2』では，新たな操作"ホッピング"が加わっている。

CRAZY TAXI (アーケード版)

元祖はアーケード作品。コースは西海岸風のステージで構成されている。1プレイ100円で，下手ならすぐ終わってしまうが，テクニックがあれば長時間遊ぶことも可能。



⬅ハンドルとシフトレバーがついたアップライト筐体で，立ってプレイする。ゲーセンで遊ぶと，また独特の魅力がある。

CRAZY TAXI (ドリームキャスト・プレイステーション2版)

アーケード版のコースに加え，立体的構造のオリジナルコースとミニゲーム集のクレイジーボックスを追加。



←アーケード以上のハイクオリティーな内容を実現。

CRAZY TAXI2 (ドリームキャスト版)

ニューヨークを舞台に，ホッピングという新テクニックを導入。ビルの上を通ってショートカットも可能になり，さらに奥が深くなった。



←ホッピングにより，ルート選択の幅が広がった。

澄みきった青空が気持ちイイ!
初代『CRAZY TAXI』の西海岸ステージが新登場

これまで紹介したラスベガスステージに加え、新たなステージが公開された。それがこの西海岸ステージだ。このステージは最初に作られたアーケード版のコースをベースにしている。夜景のステージとはまったく違い、ぬけるような青空、明るい街並みが魅力。元祖のコースマップをベースにしているとはいえ、ホッピング、団体客というフューチャーが新たに加わり、さらに自由度が高まっている。

お客の配置が変われば、ゲーム性も大きく変化してくるはず。新しくアレンジされた西海岸ステージは、これまでにない新鮮な魅力をファンにもたらしてくれるだろう。

初代キャラクターが最新作に登場



AXEL
アクセル

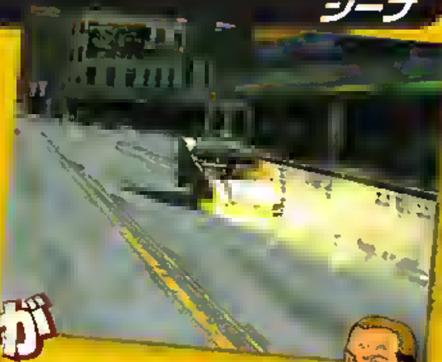


自由奔放、勝ち気で怒らせると手のつけられない性格。ふだんはサーフィンやバンクセッションを楽しんでいる。60年代式の愛車を縦横無尽に走らせることができるタクシードライバーは、彼にとって最高の稼ぎ口なのだ。



GENA
ジーナ

クール&セクシーという言葉がぴったりの女性。根っからのクルマ好きで、街中をいかに速く走るかをつねに考えている。稼いだお金はすべて愛車のチューンナップに注ぎ込んでしまう。言い寄ってくる男は多いが、鼻であしらわれるのが落ちである。





GUS
ガス



クールな渋い魅力が漂う男。クレイジーなタクシースタイルを最初に始めたのは彼である。自由気ままな悪ガキだったころ、人がやっていないカッコよいことを求め、このスタイルを思いついたのだった。



B.D.JOE
B・D・ジョー

いつも陽気な、根っからのパフォーマー。タクシードライバーは、自分流にお客を楽しませる手段として考えている。クルマを降りてもストリートパフォーマーとして知られる彼だが、いまいちばん凝っているのはカード手品らしい。



Look Back! 前作をふり返る 今作もキャラ差はなし!?

「CRAZY TAXI」シリーズでは、個性豊かなドライバーが乗るクルマが登場する。しかし前作までは、それぞれのクルマの性能はほとんど変わらず、プレイヤーの気分次第で気軽に選べるようになっていた。今作ではどうなっているだろうか。



←前作では、クルマの形状によってごくわずかに乗り味が違っていた。

西海岸ステージのココに注目!! もはや新ステージ?

西海岸ステージは、シリーズ1作目のアーケードコースをベースに作られている。しかし、これにホッピングと団体客が加わり、新しくアレンジされることになった。さらに客の配置も変化すれば、ゲームとしてはまったく別物となるはずだ。ここでは前作からどう進化したのかをポイントに分けて紹介しよう。



⬆前作までは通れなかった屋根の上など、新たなルートで爆走していける。

Feature! 注目点1 懐かしいステージが帰ってきた!



シリーズの最初に作られたコースはサンフランシスコなどのアメリカ西海岸をモチーフにしたもの。西海岸ならではの、明るい色彩の街並みが目にやさしい。ラスベガスの夜景とは対照的な美しさなのだ。

⬆シリーズ1作目で登場した教会が懐かしい。教会の付近一帯はなだらかな草原になっている。



➡出発点から下ったところに海岸があった。今度もシリーズ1作目同様、海中を走れるようだ。

Look Back! 前作をふり返る
グラフィックは超グレードアップ

アーケード版はNAOMI基板で制作され、移植されたドリームキャスト版のクオリティーの高さは話題となった。しかしXboxはこれらのハードより、はるかに高スペック。どのように西海岸ステージが復活するか注目だ。



⬅前作も美しかったが、Xbox版はさらにすごい?

Feature! 注目点2 HOPを使って屋根の上へ

ホッピングが採用されたのは、前作の『CRAZYTAXI 2』からで、今回もそのシステムは引き続き採用される見込みだ。このホッピングはシリーズ1作目には存在しなかった。今回ホッピングが加わったことで、地形にアレンジが加えられることが予想される。1作目では行けなかった屋根の上や裏路地に進むことができ、さらに自由度が高まるだろう。ホッピングの使い場所を探し、新ルートを開拓しよう。



⬆ホッピングというシステムが加わることにより、目的地までの攻略ルートが変わるはず。1作目からのファンには注目すべきポイントだ。

Look Back! 前作をふり返る
ジャンプ台のみだった初代『CRAZY TAXI』

初代の『CRAZY TAXI』にはホッピングは存在しなかった。最初の西海岸コースでは、道路に置かれたトラックの荷台を利用してジャンプ。オリジナルコースでは、跳ね橋や地下鉄の入り口を利用して大ジャンプができる。



⬅ダイナミックなジャンプに徐々に変わっていく。

Feature! 注目点3 西海岸に出没するクレイジーな団体客



⬆団体客も西海岸ならではのデザイン。不思議なパフォーマンスを見せる団体客の動きには笑ってしまう。

西海岸ステージに加わるのは、ホッピングだけではない。団体客が専用のグラフィックで新規に追加される。団体客の種類は、ブラスバンド、スケートボーダー、野球チーム、ビーチバレー、ボディービルダーなど。それぞれ奇妙キテレツなパフォーマンスを見せてくれるぞ。団体客の追加により、1作目に比べてゲーム性が大きく変化するはずだ。



Look Back! 前作をふり返る
コースは同じだがゲームは変わるぞ!

前作では団体客がなく、遠くの客を優先して運んでいくのが基本だった。しかしそこに団体客が加われば、大きくゲーム性が変わることは間違いない。客の配置こそが、ゲームバランスを根本で支えているものだからだ。

Xboxの驚異のパワーが究極のラリーシーンを再現!!

本格派ラリーゲーム『ラリースポーツ・チャレンジ』が6月13日にXboxに登場するぞ！　画面写真を見てもらえればわかるだろうが、グラフィックの美しさは、これまでに発売されたラリーゲームを圧倒していると言っていいだろう。ただ美しいだけにとどまらず、クラッシュしてダメージを受けると当然ゲーム中の画面に反映されるし、走行中についた泥などの汚れなどもリアルに再現される。また、悪路や雪道、砂漠など、バリエーションに富んだコースも非常に美しく描かれているぞ。



多彩なコースバリエーションはもちろんコース外まで横転！なんてことも



ダメージを受ける！汚れる！ラリーの過酷さを余すところなく再現



←↑過酷なラリーを再現している本作だが、クラッシュをすれば当然クルマにダメージが！泥道などを通るとクルマがじょじょに汚れていくのも完全再現。





↑→砂漠や雪道、舗装路、泥道など多彩なコースシチュエーションが用意されている。クラッシュすればクルマは横転するし、山道だと転落することも！

やりごたえ十分の本格派ラリーゲームXboxに登場!!

RALLISPORT CHALLENGE





いよいよ発売日が6月13日に決定し、本作を楽しみにしている読者も多いことだろう。そこで今回はメインとなる"キャリアモード"を余すところなく紹介していくぞ！

タイトル	ラリースポーツ・チャレンジ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	レース
発売日	6月13日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	Digital Illusion,C.E.	制作者	―
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch HDTV [illegible]
その他	360モデナ レーシングホイール対応		

いちばん気になる要素!? デフォルトで登場する8台のラリーマシンを大公開!!

ラリーに限らず、クルマゲームを購入してプレイしようという人にとっていちばん気になる要素は、やはり"どんなクルマが出てくるのか?"ということではないだろうか?

そこで今回は、ゲームを始めてすぐに使えるデフォルトのラリーカーを紹介しよう。ラインナップを見てみると、現在のラリーシーンを象徴するクルマと近年に活躍した名車ばかり。これら以外にも世界各国の名車が合計29車種も登場するというから、ラリー好きにはたまらないゲームになること間違いなしだろう!

FORO ESCORT COSWORTH RALLY
フォード エスコート コスワース ラリー



8台の中で最大のパワーを誇るエスコート。それ以外もバランスが取れている。

馬力: 312hp
トルク: 610Nm
車重: 1230キロ
駆動方式: 4WD
ミッション: 6速

スピード
ハンドリング
加速

イギリスの名門、フォードの1世代まえのラリーマシン。最初に選べるクルマの中でも最大のエンジンパワーを誇る。スピード、ハンドリング、加速のバランスの取れたクルマだ。

MITSUBISHI LANCER EVO VI
三菱 ランサー エボリューションIV



マシンパワーは平均的だが、トルクのでかさは8車種の中でナンバー1だ。

馬力: 300hp
トルク: 691Nm
車重: 1230キロ
駆動方式: 4WD
ミッション: 6速

スピード
ハンドリング
加速

96年から99年まで、連続ドライバーズチャンピオンを獲得した名車。現在はエボリューションVIIに進化してラリーシーンを盛り上げている。バランスの取れたラリーカーだ。

VOLKSWAGEN BEETLE
フォルクスワーゲン ビートル



パワー不足からか加速は鈍い。だがハンドリング性能は突出して高いぞ!

馬力: 204hp
トルク: 271Nm
車重: 1000キロ
駆動方式: 4WD
ミッション: 6速

スピード
ハンドリング
加速

ドイツを代表する大衆車メーカー。実際にはラリーに参加してないが、そういうクルマを走らせることができるのがゲームのいいところ。パワーはないがハンドリングで勝負だ。

SUBARU IMPREZA WRX
スバル インプレッサ WRX



これといって突出した性能はないが、その分高い位置でバランスが取れている。

馬力: 247hp
トルク: 331Nm
車重: 1340キロ
駆動方式: 4WD
ミッション: 6速

スピード
ハンドリング
加速

ランサーエボリューションと同じく日本を代表するラリーカー。WRCでは過去に3年連続でマニュファクチャーズチャンピオンを獲得した名車。スペック的にはバランス重視か?

CASTROL TOYOTA CAROLLA_ICE RACING
カストロール トヨタ カローラ_アイス レーシング



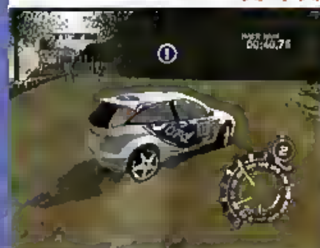
往年の名車、ランチャ・ストラトスからの伝統のカストロールカラーを踏襲。

馬力: 300hp
トルク: 510Nm
車重: 1230キロ
駆動方式: 4WD
ミッション: 6速

スピード
ハンドリング
加速

WRCでチャンピオンを獲得したトヨタの名車。カローラというと大衆車みたいで聞こえは悪いが、もちろん中身は別物のモンスターマシン。高いハンドリング性能が特徴。

FORO FOCUS COSWORTH
フォード フォーカス コスワース



ハンドリング、加速ともに決して悪くない。あとは乗り手の能力次第だ!

馬力: 312hp
トルク: 549Nm
車重: 1230キロ
駆動方式: 4WD
ミッション: 6速

スピード
ハンドリング
加速

フォード最新のラリーカー。1979年のマニュファクチャーズチャンピオンから総合優勝のないフォードだが、ゲームの中だけでも、キミの手で優勝させてあげてみてはいかが。

PEUGEOT 306_ICE RACING
プジョー 306_アイス レーシング



特筆すべきは加速のよさ。4WDターボ勢に負けない速さを誇っているのだ。

馬力: 275hp
トルク: 454Nm
車重: 960キロ
駆動方式: FWD
ミッション: 6速

スピード
ハンドリング
加速

今回紹介するクルマの中では唯一のFWD(前輪駆動)かつノンターボ車。そのかわり圧倒的に重量制限が低く、パワーを軽さで補う。軽さゆえの加速のよさが特徴となる。

PEUGEOT 206
プジョー 206



ハンドリング性能は今回紹介した8車種中トップ。自在にコーナーを駆けろ!

馬力: 300hp
トルク: 534Nm
車重: 1230キロ
駆動方式: 4WD
ミッション: 6速

スピード
ハンドリング
加速

1999年、306に替わってデビュー。翌年、ドライバー、マニュファクチャーズタイトルをともに獲得した現ラリーカーの中でも最速の1台。ハンドリングは驚異の値を示している。



『ラリースポーツ・チャレンジ』のメイン、"キャリア"モードをチェック

『ラリースポーツ・チャレンジ』で遊べるモードは下記の表にあるように5種類が用意されている。なかでもメインとなるのが"キャリア"モード。キャリアモードでは、数々のラリーに参戦することに。そこでポイントを積み重ねていくことによって、つぎつぎと新しいラリーイベントや車種がどんどんと登場していくのだ。

キャリアモードで増えたコース、クルマはほかのモードにも反映されることになる。たとえばキャリアモードで獲得したクルマ、クリアーしたコースをタイムアタックやマルチプレイヤーモードで使えるようになるといった感じだ。すべてはキャリアモードのクリアーにかかっているというわけ。このモードでスキルをアップさせると、さまざまなモードをさらに楽しめるということだね。

全モード一覧

■キャリア	プロ、エキスパートといったラリーに参戦。勝利することでポイントを貯めコースやクルマを増やしていく
■シングルレース	通常のラリーとは違い、4台のクルマで同時にスタートするモード。レースの興奮が楽しめる
■タイムアタック	純粋に完走までのタイムを競うモード。このモードで練習してからラリーに挑戦したほうがいいのかな？
■マルチプレイヤー	最大4人まで対戦が楽しめるモード。4分割された画面でもグラフィックの美しさは変わらないぞ
■オプション	コントローラーの設定やBGM、リプレイ時のカメラのアングルなど、さまざまな設定が可能になっている

もっと手軽にラリーを楽しむなら



↑ゲームスタート画面の下にクイックレースの文字が。手軽に楽しむならこれ。

左の表のとおり、『ラリースポーツ・チャレンジ』にはさまざまなモードが用意されている。でももっと気軽に簡単にプレイしたいときもきっとあるはず。そんなときはクイックレースを選択しよう。このモードではコース、車種がランダムに選択され、すぐにラリーを楽しむことができるのだ。

CHECK1 どうレースが展開するのか？

キャリアモードではどのような手順でゲームが進行していくのか？ まずは自分が参加したいラリーイベントを選択しよう。最初に選べるイベントは4種類ある。砂漠、雪道、山道、混合コースとさまざまなシチュエーションが用意されているのだ。そしてクルマを選択，あとはラリースタートだ。もちろんクルマはさまざまなセッティングが可能な本格派だ。

参加ラリーを選択

➡どのラリーイベントに参加するのか。そこでの勝利が長く苦しいキャリアモード制覇への第一歩だ。



マシンを選ぶ



細かなセッティングも可能



↑➡ゲームを始めたばかりの状態では、クルマは8台の中からしか選べない。自分にとって最適の1台を選ぼう。細かなセッティングも可能なので、より自分好みのクルマに仕上げることが可能なのだ。

CHECK2 ラリーゲームならではのシステム

本作ではラリーでもっともおもしろいとされるS.S.（スペシャルステージ：純粋にラップタイムを競う区間のこと）をピックアップしてゲームとしての楽しさを演出している。ラップライムを競うS.S.では、走るときは当然ひとりでのタイムアタックとなる。タイム順によって上位からポイントが与えられるわけだが，S.S.はひとつのラリーイベントにいくつも用意されており，たとえば4つのS.S.があればそれらの総合ポイントでイベントの順位が決定されるのだ。

総合ポイントで順位が決定



↑iceRACING OPENをクリアー。全レースを1位で完走だ。もちろん総合ポイントでも1位を獲得。つぎのイベントを目指そう。

ひとりでの走行がメインになるぞ

➡ふつうのレースとは違い、ひとりでのタイムアタックがラリーの基本となる。見えない敵と純粋にタイムで戦うのだ。



勝っても負けてもポイントが貯まっていく



➡ポイントを貯めて総合順位1位を目指そう。このポイントによって新たな展開が。

CHECK3 プロレベルをプレイ！

キャリアモードでまず最初にプレイするのがプロレベル。プロレベルには4つのラリーイベントが用意されていて、それぞれ総合ポイントを競うことになる。イベントに参加する際、クルマをまず最初に選択することになるわけだが、イベントの途中でクルマを替えることはできないのでその点には注意が必要。総合順位1位を目指して走り込もう！

SAFARI TROPHY

サファリ・トロフィーはその名のとおりサファリの砂漠を走るイベントだ。激しい走りによって巻き上げられる砂煙も見事に再現されているぞ。





←↑永遠に続きそうなストレートを走ることもあれば、民家の脇の低速コーナーを駆けるといったレイアウトも。

熱砂のラリーを駆け抜けろ！

ice RACING OPEN

砂漠とはうって変わって氷上を走るイベントがこれ。このイベントは純粋なラリーではなく、4台のラリーカーが入り乱れてのレース形式となっているのがポイント。通常のコースよりグリップの悪い、滑りやすいコースだ。他車のあいだをかいくぐりながらの緊張感あふれるイベントだぞ。



↑氷上ということもあり、デリケートなアクセル操作で駆け抜けなければならない！



↑4台での混走レースなのがこのイベントの特徴。通常のレース感覚でプレイだ。

mediterranean rally



地中海地方の山岳コースを駆け抜けるイベント。激しいアップダウン、そして細い道を正確なステアリング操作で走らなければいけないのだ。ガードレールがない区間もあるぞ！

↑遠くの山まで詳細に描かれている。Xboxのパワーをいちばん感じさせられるコースかも。



➡狭いコースだけに画面上部に出るナビゲートが重要に。また音声でもナビの声がコースを教えてくれるぞ。

高低差の激しいコースを攻略せよ！

pro RALLY CUP

9個ものS.S.が用意されている過酷なイベント。基本的にはプロレベルのおさらいで、それまでに登場したコースが再登場する。また、新規にグラベル（泥の悪路）のコースも用意されており、さまざまなコースシチュエーションがあるイベントだ。



←こんなに細い山道を抜けなければならないことも！

4戦のポイントがトータルされ……



↑白い部分が獲得ポイント。エキスパートレベルまでだいぶ足りない。

すべてのイベントを消化すると、4戦での総合ポイントが確定。この総合ポイントが基準値を満たしていると、つぎのレベルであるエキスパートレベルにチャレンジできるようになるのだ。総合ポイントが足りなかったらやり直しになってしまうぞ。

つぎのステップを目指せ！



ひと足お先にプレイしました！ 北米版『RALLISPORT CHALLENGE』

『ラリースポーツ・チャレンジ』は欧州版Xboxと同時発売され、北米版もすでに発売済み。もちろん編集部には北米版Xboxもあれば、北米版『ラリースポーツ・チャレンジ』もあるわけで……日本版に先駆けてプレイしてみました。感想をすなおにいうと「おもしれー」です。なんてったってグラフィックは世界最高峰だし、操作性も抜群にいい。アクセルオンによるパワードリフト、サイドブレーキを使ったドリフト、そして高速走行中の慣性ドリフトと、3種類のドリフトが見事に再現されていて感激もの！　ラリー好きはもちろん、クルマ好きには絶対買いの1本です！



↑まだ公開できないけど、まさかあんなクルマが登場するとは！　という感じでクルマ好きにはこたえられない一本なのは間違いなし！

↓クルマの操作感覚は、シミュレーターとゲームのあいだくらいの印象。コースも豊富に用意されているし長時間遊んでも飽きないぞ。





↑落ちたら最後、溶岩へまっさかさま、なんてステージも。

走って、飛んで、ぶん殴る！ レーサーたちの多彩な走りをクローズアップ！

ときには泳ぎ、ときには滑り、1位を獲るべく全力疾走でゴールを目指す破天荒なレースアクション。目の前のライバルをぶん殴ったり、トラップを発動させて進路を妨害するのは当たり前。ダッシュや飛行など、特殊な能力（スペシャルアビリティ）を持った9人のキャラクターの中からひとりを選び、全9コースを駆け巡るのだ。

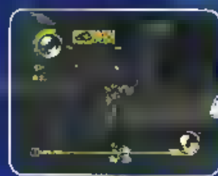




↑→ストーリーに沿って進行する"アドベンチャーモード"がメインだが、クリアータイムや特定のアクションをどれだけくり出せるかを競う"チャレンジモード"も用意されている。

コース上には危険がいっぱい！

コース上にはレーサーたちを妨害するトラップがところどころに仕掛けられている。突然大きな岩が転がってきたり、いきなりダイナマイトが爆発したりと、その種類はさまざまだ。また、こういった大規模なもの以外に、破壊できる岩や渡ったら床が抜け落ちる橋、グルグル回る歯車など、細かい仕掛けも多々用意されている。レース中には一瞬たりとも気が抜けないぞ。



←走った直後に床がボコボコと崩れ落ちる残った足場にジャンプして進むのだ！



↑大きな岩がゴロンゴロン転がってくることも。当たったら転倒しちゃいます。

マッドダッシュ レーシング

開発元クリスタルダイナミクス社、独占インタビュー掲載！



どのキャラを使うかでレース展開が大きく変わる本作。そこで今号は、各キャラのスペシャルアビリティに注目！　海外直送の開発者インタビューもあるよ。

タイトル	マッドダッシュレーシング		
発売元	アイドス・インタラクティブ	ジャンル	レース
発売日	5月30日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	クリスタルダイナミクス	制作者	
ブロック数	ゲームデータ 5ブロック以上	システム対応	
その他			

大会に参加して海外旅行をゲット！ マッドグランプリ2002 6月1日から開催!!

本誌前号にてお伝えした、発売元アイドス・インタラクティブ主催によるゲーム大会"マッドグランプリ2002"の大会スケジュールが変更されたので改めてお知らせ。前号では5月3日からゲーム大会開催だったが、正式には6月1日からのスタートになった。具体的な開催時期や開催場所は右記のとおり。まずは東京、大阪で予選開催。予選を勝ちぬいたプレイヤーは、東京特設会場にて開催される決勝戦への出場権を得ることができる。大会賞品も海外ペア旅行をはじめ、豪華賞品を用意。5月30日に発売される本作で予行演習をして、大会で栄光を勝ち取ろう！



←大会では画面分割のマルチプレイモードで対決！

マッドグランプリ2002　開催概要

● 主催 ●
アイドス・インタラクティブ

● 協力 ●
マイクロソフト
エンタープレイン

● 賞品 ●
海外ペア旅行、国内ペア旅行など盛りだくさん

イベント最新情報は
5月17日発売の週刊ファミ通
http: //www.eidos.co.jp
に[illegible]チェックしよ～！

●予選大会●
6月1日：東京予選
予選会場：
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
トップボーイ　型踏桜ヶ丘店
6月2日：大阪予選
予選会場：
ソフマップ　なんば店ザウルス1　ソフト館

●決勝大会●
6月8、9日：東京特設会場にて決勝戦



瞬間加速でライバルをごぼう抜き！

ダッシャー

急加速でスピードアップ！　早く走るだけじゃなく、ほかのキャラが上りきれない急斜面を駆け上がって、近道を通ることもできるぞ。

急な坂道が出現!!







⬅⬆急斜面に出くわしたとき、グライダーやスマッシャーだと、それに耐え切れずズリズリ後退……。でも、ダッシャーならグイグイと登っていけるぞ。



障害物をぶっ壊し、抜け道を駆け抜けろ！

スマッシャー

コースを閉ざす邪魔なドアや壁。こういった障害物をぶん殴って近道を作りだせるのがスマッシャー。しかも、殴り中は無敵になるのだ。

近道を塞ぐ障害物発見!







⬆➡コースを塞ぐ障害物を発見。そこをぶん殴ると障害物はバラバラに！　新たにできた道はショートカットコース。ライバルとの差を一気に縮めるられるぞ。

3つのスペシャルアビリティでレース展開が大きく変わる！

スペシャルアビリティはコース上に落ちているヘクトジュースを取り、画面左上のエネルギーバーを補充しておけば使用できるぞ。



大空に羽ばたき、タイムを短縮！

グライダー

ジャンプ後、ムササビのように空中を滑空できるのがグライダー。空を飛べれば、離れ小島のような足場にもビューンとひとッ飛び！

➡ジャンプ台の先にあるのは、空中に浮かぶ足場。こんなときこそグライダーの出番だ。

遥か彼方に足場が!



グライダーなら…

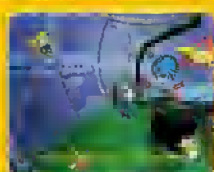


グライダー以外だと…



グリーンジュエル10個で全アビリティが使える！

ミスすることなく、コース上に落ちているグリーンジュエルを10個集めれば、すべてのスペシャルアビリティが使用可能になるハイブリッド状態へとパワーアップ！　ただし、転倒しちゃうと、もとの状態に逆戻りしてしまう。そのうえ、せっかく集めたグリーンジュエルも5個失ってしまうのだ。



⬅空を飛び、壁を壊し、急加速可能な超パワーアップ状態になるぞ！

戦術を組み上げて走る楽しさ

コースがだだっ広いため、最初のうちは戸惑いがちな本作。しかしプレイを重ねるにしたがって「このキャラなら、このルートを通れば近道になるかな？」的なことを思い浮かべるようになるハズ。アレコレ自分なりの戦術を考える楽しさが本作ならではの醍醐味なのだ。



⬅戦術は多種多様。スマッシャーに近道を作らせて追いかけたり。



⬅ゴール直前でダッシュを使って相手を追い抜くのも手だ。

やり込み派はステッカー収集を！

ゲーム内のSTATUSでは、ゲーム中に集めたステッカーを見ることができる。ステッカーの入手条件は指定されたキャラでゲームをクリアーする、特定のキャラで指定のモードをクリアーするなどさまざま。やり込み派ゲーマーなら、全ステッカーコンプリートを目指せ！



⬅ステッカーはこんな感じで、集めたぶんだけ表示されるのだ。

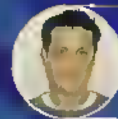


⬅新たなステッカー獲得のために、いろんなモードにトライ！

『マッドダッシュレーシング』開発元クリスタルダイナミクスを訪問！

クリエーターインタビュー

CRYSTAL DYNAMICS



Noah Hughes
ノア、ヒューズ（リード、デザイナー）
ゲームアイテアの取りまとめ、全体の設計を担当。「GEX（※）」、「Solar Eclipse（※）」などの開発に参加。



Rachael Bristol
レイチェル、ブリストル（プロデューサー）
「マッドダッシュレーシング」は、プロデューサーとしての初仕事になる。

独特なキャラクターが奇想天外な世界を走りまわるこの作品、どのような人たちの手により、生み出されたのか？　開発の中心人物おふたりに完成までのいきさつを伺った。

強い世界観を出すために敢えてキャラを走らせた

——レースゲームといえば、ふつうはクルマを用いますよね？　なぜ、このようなキャラクターが走るタイプのゲームにしたのですか？

レイチェル　会社としては、Xbox本体の発売日同時発売タイトルとして出せるというマネージメント的な理由もありましたけど……。

ノア　作り手としてはXboxのマシンパワーに魅力を感じました。ポリゴンのパワーや優れた光源処理を使った、もっとおもしろいゲームができると感じたんですね。

——一般的なゲームと違って、コミカルなキャラクターでレースをするゲームですが、なぜこのような形にしたのですか？

ノア　最初はカートスタイルのゲームを作ろうとしていたんです。でも、世の中にカートスタイルのゲームってゴマンとありますよね？　だから足を使って走るゲームを作ろうと思ったんです。これにはふたつの理由があってひとつは、キャラクターに個性を持たせようと思った。カートスタイルのゲームだとクルマを後ろから見た画面ばかりが映るじゃないですか。これだとキャラクターの個性がよく出ない。『マッドダッシュ』のようなスタイルにすれば、キャラクターの個性が活かせると思ったんです。ふたつ目は、キャラクターにダッシュや空を飛んだりできる個性をつけることで、おもしろいコースデザインができるからです。

レイチェル　ひとつのコースの中にダッシャー、グライダー、スマッシャーの3つに対応した仕掛けを盛り込むことができますからね。

——PS2やXboxなど、新しいハードウェアでは、表現力が増したためリアル系のゲームが多くなっていると思います。そういった中でこういったゲームを出したのはなぜ？

ノア　ハードパワーにものを言わせてリアルなものを作り込むのもひとつの方法ですが、リアルなものを作る必要はないと思ったんです。たくさんのポリゴンや光源を使い、ゲームをどんどんリアルにしていってもいいけど、リアルさを打ち出すのにも限界があるじゃないですか。僕たちは、子供たちが思い描くようなクレイジーワールドを舞台にしたおもしろいゲームを作りたかったんです。マンガのような個性あるキャラクターが動きまわるようなね。

——『ソウルリーバー』（※）とは正反対ですね。

レイチェル　そうですね（笑）。



⬅登場するコースはとにかく長い。そのうえ、ところどころでコースが枝葉状に別れていたりもする。レースだけでなくコースの中にどんな仕掛けが隠されているか、アドベンチャー的な楽しみかたもできるぞ。

1本道にしたからこそ多様な展開が楽しめる

——レースゲームは周回するタイプの作品が多いですけど、このゲームだと長い1本道を走りますね？

レイチェル　周回レースだと、コースを1周すれば、そのコースのことがわかってしまいます。

ノア　でも、1本の長いコースにすれば、スタートからゴールするまでのあいだにいろんな仕掛けをコース上に組み込んでおけます。こうすることで世界観を強く打ち出すことができるし、ほかのゲームとの差別化もできますから。

レイチェル　1本道にいろんな仕掛けを施しているので、1回ゴールしたくらいでは、そのコースのおもしろさを味わい尽くすことはできません。何回もゲームを遊んでもらうためにそうしたんです。

——このゲームを作るにあたって参考にしたゲームはありましたか？

ノア　『ランニングワイルド』（※）というゲームがありましたが、これは

用語解説

Crystal Dynamics
クリスタルダイナミクス
サンフランシスコ近郊にある高級住宅街メンローパークに居をかまえる開発会社。アクションゲームの開発や独自の実写映像再生技術で高い評価を受けており、「GEX」や「Legacy of kain」シリーズで知られる。Xboxでは本作のほかにUSで「Blood Omen2」がアイドス・インタラクティブから発売されている。



⬅USで発売中のシリーズ最新作『Blood Omen2』。バンパイアが主人公のアクションアドベンチャーだ。

➡取材陣が訪れた同社の受付では、マスコットキャラクターであるゲックスが出迎えてくれた。



GEX
ゲックス
USで好評を博し、第3弾まで発売された人気アクション。異世界に迷い込んだヤモリのゲックスが、長い舌やシッポからくり出すアクションを駆使して、もとの世界へ帰るための冒険に赴く。日本では96年にPS版とセガサターン版がBMGビクターから発売された。



Solar Eclipse
ソーラエクリプス
土星衛星上の資源採掘基地で起こった事故原因究明に赴いた調査隊と謎の敵との戦いを描いた、セガサターン用3Dシューティング。同社の実写再生技術が投入された作品である。日本では「タイタンウォーズ」の名称で96年にBMGビクターから発売された。





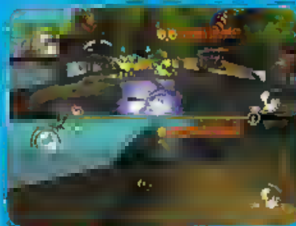
子供たちが思い描くような クレイジーな世界を舞台にした おもしろいゲームを作りたかった

がなりよくなかったですね（笑）。
レイチェル　あのときは、こういうゲームが成り立たないのか、それともこのゲームがよくないのか、みんなとずっと話をしましたよ。
ノア　まあ、結果としてゲームとして成り立っていないと。反対に、僕たちの作るものには、このゲームにない要素を入れればいいんじゃないかと思い、そういう意味で反面教師にしました。
『マリオカート』も参考にしましたね。このゲームにはシンプルさがありました。何十回もやっていくと、ここでカーブして、ここでショートカットをしてみたいな、同じパターンが作り出せてしまうんです。そうなってしまうのはイヤだったので、『マッドダッシュレーシング』では、同じようなプレイになりにくいよう気をつけました。
——アメリカのユーザーからの反応はどうでしたか？
レイチェル　「マルチプレイヤーが楽しい」という声がありましたね。「1コースが長すぎる」という意見もあれば、「同じコースでも2回目、3回目では違った走りができておもしろかった」という感想も寄せられました。おおむね好評でしたね。
ノア　つぎは、日本のみなさんが『マッドダッシュレーシング』をどう感じてくれるか楽しみです。ぜひ応援してください。

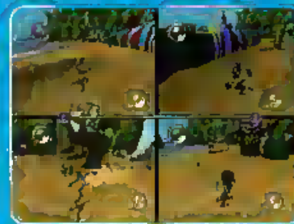
開発者オススメポイント

1 家族で楽しめるマルチプレイ

USのユーザーから好評を博した"マルチプレイ"。最大4人までの同時プレイができるこのモードは、ノア氏曰く"家族や友だちで楽しんでもらいたいモード"だとか。お互いが邪魔をしあってゴールを目指す本作は、プレイするほどに、その人なりの戦術が出てくるので、駆け引きに満ちた対戦ができる。パーティーゲームとしても十分楽しめそうだ。



↑対戦を行うときは、対戦人数に応じて画面が分割されるのだ。



↑プレイヤーが多ければ多いほど、レース中の駆け引きは楽しくなるぞ。

開発者オススメポイント

2 登場キャラは、みんなが主役級！

本作に登場するキャラクターについてノア氏に問い掛けたところ、「プレイヤーが使うことのできるキャラクターはすべて、ひとつのゲームソフトの主役キャラとして使えるほど、力を入れてデザインしてます。その中でも、チョップスはこちらの子供にいちばん人気でしたね」との答えが。でも、日本でのチョップス人気は低そうかも……。



↑ゲーム開始前や途中のステージで、日本語吹き替えによるデモシーンが流れる。



↑USの子供たちにいちばん人気だったチョップスもデモシーンに登場するぞ。

開発者オススメポイント

3 クレイジーな世界観

「子供が頭に思い描くような、クレイジーな世界を作りたかった」とインタビュー中に答えるだけあって、バラエティー豊かなステージが揃っている本作。海底チューブを走り抜けたかと思えば、恐竜の化石が満載のステージがあったりと、つぎに何が出てくるのか予想がつかない。その印象をひとことで表せば、まさに"クレイジー"といったところか。



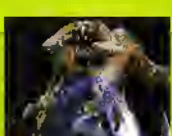
↑こちらは"パイプ島"。チューブの中をところ狭しと走ったり、滑りまくれる。



↑おつぎは"ディノオアシス"。恐竜たちの化石が転がる、広々とした場所。

Soul Reaver
ソウルリーバー

暗黒神ケインとケインへの復讐を誓うバンパイア"ラジエル"との戦いを描いたアクションアドベンチャー。『Blood Omen』とともに『Legacy of kain』シリーズを構成するタイトルでもある。日本では、今年2月に『Soul Reaver 2』がPS2でリリースされた。



Running Wild
ランニングワイルド

4人までの同時プレイが可能なレースゲーム。プレイヤーはパンダやゾウといった動物の格好をしている（？）ユニークなキャラクターを操り、ゴールを目指して走り続ける。発売元はUniversal Interactive。97年にPS用ソフトとしてUSで発売された。



※『ソウルリーバー』の写真は『2』のものです。

ロボットをカスタマイズして過酷なランブリングを戦う

ファントムクラッシュ
PHANTOM CRASH

タイトル	ファントム クラッシュ		
発売元	元気	ジャンル	3Dロボットシューティング
発売日	6月20日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	元気	制作者	プロデューサー　小島一郎
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	未定		

本作の醍醐味は、なんといっても非常に細かい要素までスクービーのカスタマイズが可能な点だ。自分だけのオリジナルスクービーを作り上げ、ランブリングの頂点をめざせ!!



面倒見のよい性格と人当たりのよさから、誰からも慕われている15歳の少年。戦うのは名誉のためではないらしい。

ロイ

スクービーをカスタマイズして極限の戦いを生き残れ!!



⬅ランブリングと呼ばれる戦闘を戦ってランキングを上げよう！



⬆カスタマイズしたスクービーで賞金を稼いでまたカスタマイズ。

このゲームの魅力のひとつは、スクービーをプレイヤーが自由にカスタマイズできることだ。本体となるスクービーの種類の豊富さはもちろん、その駆動系や武器、カラーリングなど、細かい部分までカスタマイズできるぞ。また、武器は両腕と両肩に装備できるが、それぞれ違う武器を装備することができる。さらに弾薬の装弾数を変えることで、重量を抑えて軽快な運動性を得る……といったことも可能だ。戦場となる地形や対戦相手のことを考えて自由なカスタマイズを楽しもう。カスタマイズにはお金がかかるが、戦闘に勝てば賞金が得られる。この戦闘で勝つためにも、カスタマイズは非常に重要な要素となるのだ。

真紅（シンク）

よく言えば向上心が強く、悪く言えば傲慢で頑固な女の子。"シバ"という人物を追いかけている。





⬆まずは基本となるスクービー本体を購入。同じスクービーでも重量などによってタイプが異なるぞ。

➡武器は両腕と両肩、計4ヵ所に装備可能。それぞれの部分に違う種類の武器を装備することもできる。強力ならいい、というわけではない。



⬅重量を軽くするなど、購入したパーツを、さらにカスタマイズすることも可能だ。自分の戦略やランブリングに合わせてカスタマイズしよう。

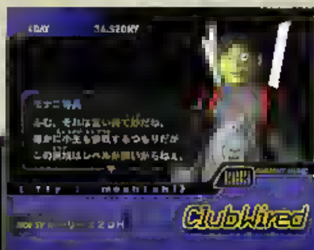
自由自在にカスタマイズ!

さまざまな情報を入手してランブリングを制する!!

大気汚染などによる環境の悪化や膨大な財政赤字などの理由により，首都機能は東京湾に建設されたシェルター都市"ネオトーキョーシティー"に移行され、かつての首都は放棄された。この放棄された旧東京が主人公の活躍する舞台で、主人公以外にもさまざまなキャラクターが登場する。主人公に協力してくれたり戦闘を挑んできたりするなど役割はさまざまなだが，みんな有力な情報を持っているぞ。それらの情報を入手することとランブリングを勝ち抜くことで物語は進行していく。



⬆ランブリング参加を管理するペッパー。彼女自身もスクービーに乗って戦う。



⬆茶電気街でよく見かけるようなキャラクター。このように、ゲームには非常に個性的なキャラクターが登場するぞ。



⬅さまざまなライバルとの出会い，そして戦いによって物語は進行する。最後に主人公を待っているものは，はたして……?

封鎖されたかつての繁華街が戦闘エリア

放棄された旧東京。その中でも高層ビル崩壊の危険性がある"シンジュク"などいくつかの区域は，一般人が入れないように封鎖されている。この封鎖区域こそがランブリングの舞台。この中で，昼間はもちろん夜の闇の中など，いつでも終わりのない戦闘が展開するのだ。それぞれの区域の地形には特徴があるため，地形の把握も勝利のために重要な要素となるぞ。



⬅有名なビルが立ち並ぶシンジュクエリア。



➡かつての若者の街・シブヤも崩壊が進む。



⬆エリアを選択したらスタート地点を選ぶ。有利な地形で戦えるように慎重に。



⬅広大な埋立地であるアクアラインも戦闘エリア。

アツロウ



スクービーのモジュール及び中古スクービーを販売している店"WILD MACHINES"の店員。

スクービー テンドー

対戦では最大4人同時プレイ可能

友だちどうしで対戦できるモードである"VS MODE"も用意されているぞ。このモードでは，画面を4分割しての最大4人同時プレイが可能となっている点が大きな特徴だ。4人同時プレイなので，つねに周囲からの攻撃に注意しなければならないなど，通常の対CPU戦では味わうことができない，対人戦ならではの醍醐味を楽しむことができるのだ。対戦でもルールなどは通常のモードと変わらず，回復アイテムなども出現するぞ。

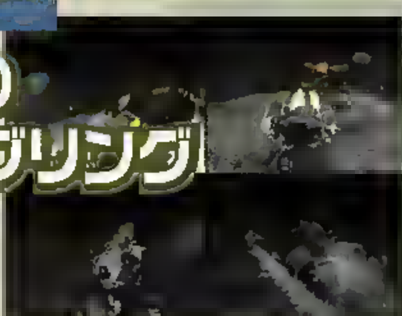
⬇まずは戦闘エリアを選択。昼間か夜か、時間帯を選択することも可能だ。





⬆画面を4分割しての対戦プレイ。一瞬の油断も許されないハードな戦いなのだ。

4人同時の迫力ランブリング

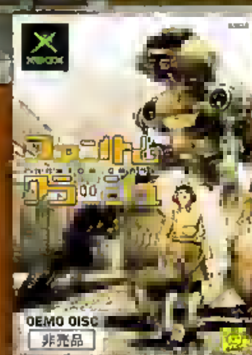


➡CPUとは違い，相手が何をしてくるかわからないところが対戦の醍醐味だ。勝ち抜くには地形の把握とその使いかたなど，独自の戦術が重要になってくるぞ。

ふとっぱら!!

体験版 100名プレゼント!

本作の体験版を，ど〜んと100名にプレゼントしちゃうぞ！ この機会に，迫力のランブリングを発売まえに体験してみよう。



⬆住所，氏名，年齢，電話番号を明記のうえ，左のあて先まで！

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「ファントムクラッシュ体験版プレゼント」係

※締切は5月29日必着。
発表は発送をもって代えさせていただきます。

地位と名声を得て、お姫様の

Braveknight ブレイブナイト

To become a knight of strength, beauty, and gallantry was a dream of mine. A knight I have become, and for you, always, I will...

～リーヴェランド英雄伝～

一目惚れした姫との結婚をめざす恋愛育成シミュレーション

城の庭で偶然出会った主君の娘に一目惚れした下級騎士の主人公となり、さまざまな修練を積んで王宮内での地位や名声を上げていく。そして、最終的に姫のハートを射止めることが目的となる恋愛シミュレーションだ。また、姫のほかにもゲーム中には大勢の女の子たちが登場する。もちろん、彼女たちとのハッピーエンドをめざすことも可能だ。



➡自分自身を鍛えて、一目惚れしたお姫様との結婚をめざす恋愛育成シミュレーションだ。

⬇騎士としての修練のほかにも、デートで女の子との好感度を上げることも重要だ。



➡ある一定以上の功績や名声がなければ、つきあうことすらできない女の子もいるぞ。





➡ゲーム中に登場する女の子は、一目惚れしたお姫様も含めて全部で14人。このほかにも、隠しキャラクターが存在している。



レミリア＝アーフォルグ（CV：井上喜久子）

主人公が仕える主君の長女(第一王女)。華麗でやさしい王女。



リィーナ＝アーフォルグ（CV：こおろぎさとみ）

レミリア姫の妹(第二王女)。少し甘えん坊なところがある。



ヒルダ＝ライオール（CV：山田美穂）

有力貴族の令嬢でレミリア姫の友人。わがままで高飛車。



シフォン＝ライネスト（CV：今井由香）

貴族の令嬢でレミリア姫の親友。少しお節介なところがある。



アリアナ＝メイクリル（CV：本井えみ）

身体が弱く引っ込み思案で口数が少ない。レミリア姫の親友。



リュア＝ローウェル（CV：菅原祥子）

レミリア姫付きの侍女。幼いころに両親を亡くしている。



ステラ＝ノース（CV：笠井律子）

レミリア姫付きの侍女。そそっかしく、早とちりが得意技!?

ハートをゲット!!



さまざまな修練を積んで、お姫様に認められる騎士になろう。ファンタジー世界で展開する恋愛シミュレーションだ。

タイトル	ブレイブナイト～リーヴェランドエイユウデン～		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	恋愛育成シミュレーション
発売日	今夏発売予定	価格	6800円
開発	パンサーソフトウェア	制作者	プロデューサー：佐藤健次
ブロック数	未定	システム対応	未定
その他	未定		

さまざまなイベントとデートで功績と好感度を上げよう

ゲームの期間は4年。そのあいだにイベントやデートをくり返して騎士としての地位と名声を、そしてデートで女の子の好感度を上げていこう。期間が終了した時点で、もっとも条件に合ったエンディングとなるぞ。ただし、期間中に女の子にプロポーズできるようになるなど、設定されている期間が終了するまえに、エンディングとなる場合もあるぞ。



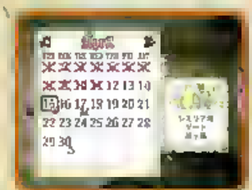
←城から外への移動には国マップで指定。



→城内での移動は、この城内マップで。



↑騎士としての地位を高めるためには、剣術の稽古が欠かせないのだ。



→デートの約束をしたら、行き先を選択。

↓楽しいデート中。たまに選択肢が出てくる場合があるので、女の子にあわせた返答を。





デートで女の子のハートをキャッチ!!

←デートに誘うには手紙のやりとりがメインとなる。好感度が上がれば、女の子からデートに誘われることもあるぞ。



エルディア＝マクレイド（CV：浅川悠）

将軍の娘で過大な期待をかけられている。少し男性不信気味。



フェリル＝トレッド（CV：倉田雅世）

主人公と[illegible]期の女性騎士。性別を意識させない気さくな女性。



ミリア＝レイナス（CV：半場友恵）

姉[illegible]て男の子っぽいところがある主人公の後輩。



シャル＝サファール（CV：畠山奈和子）

宇[illegible]宮廷魔術師の弟子。人付き合いがヘタ。



ソフィア＝ラディス（CV：柳瀬なつみ）

控えめで多少おっとりしているが、芯は強い女性僧侶。



テス＝アールグレイ（CV：高野直子）

武器屋のおてんば娘。とても素直で純粋だが、少しおマセさん。



ローラ＝モートン（CV：伊瀬久美子）

城下町にある酒場"銀鹿亭"で働く、楽天的で噂好きの看板娘。

『やるドラ』シリーズの東郷光宏氏が贈る 音楽と融合するアドベンチャー

トライアングル・アゲイン
Triangle Again™



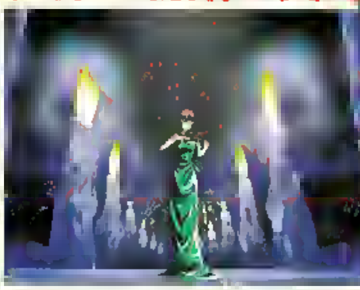
ゲーム、音楽、アニメの融合という新たなコンセプトを掲げた本作。ストーリー展開やキャラクターなど、判明した新情報を報告していく。

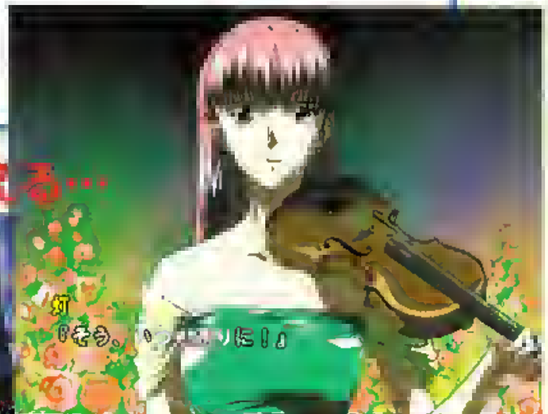
タイトル	トライアングル・アゲイン		
発売元	キキ	ジャンル	ミュージック・アドベンチャー
発売日	今夏発売予定	価格	未定
開発	キキ	制作者	監督：東郷光宏
ブロック数	未定	システム対応	
その他			

セリフ+音楽の選択でストーリーが変化していく

ストーリーはフルボイスのアニメーションで進行。途中に現れる選択肢をどう選ぶかで展開が変化していくわけだが、本作ではセリフの選択に加え、音の変化を聴きわけるといった選択肢もあることがわかった。具体的には奏でられるメロディーを聴いて、楽譜を選択するといったもの。これらによってストーリーはもちろんのこと、ストーリーに関わる楽曲も変化していくのだ。

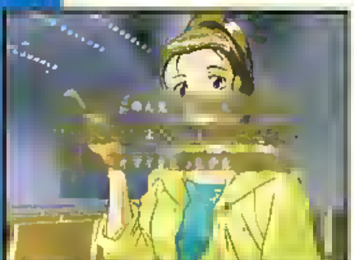
旋律が物語を変える…





⬅⬆主人公がバイオリンを演奏するシーン。こういった場面でも、演奏するメロディーを微妙に変化させるといった選択肢が設けられているかもしれない。

セリフの選択



⬆登場人物との会話中に、セリフを選択するタイプ。受け答えによってストーリーが変化する。

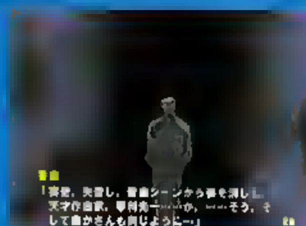
楽譜の選択



⬆メロディーを聴きわけるタイプの選択肢。プレイヤーの音楽的センスも要求される。

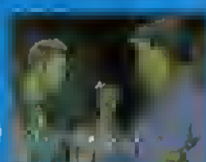
歌手として才能を開花させる ひとりの少女の物語

天才と言われながら謎の失踪を遂げた作曲家を父に持つ少女、響科灯。ある日、同級生のオーディションに付き合ったところ、偶然に音楽業界のマネージャーに才能を見出され、歌手デビューを果たす。高校生から歌姫へと転身した彼女は、さらなる才能を開花させて、音楽業界の頂点を目指していく。



⬅灯が歌手デビューすることで失踪した父の消息も明らかに？

少女から歌姫へ…
さまざまな思いを秘め
運命の幕は上がる





⬆⬅音楽業界を舞台に、ひとりの少女が人々に支えられながら、みずからの音楽感性を開放。



➡物語は主人公の灯が由美のオーディションに付き合うところから始まる。

3人のアーティストをメインにドラマが展開

主要な登場人物は主人公の灯を含めて9人。物語はすでに判明している5人のうち、灯とシンガーソングライターの桐生、実力派シンガーの香澄を軸に展開していくようだ。また、今回は新たに、間島和士というギタリストの存在が明らかになった。





才能と才能のめぐり合いがドラマを生む

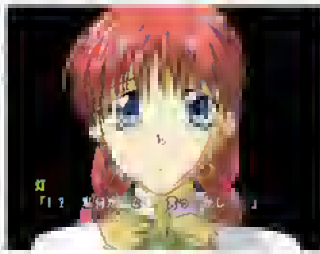
↑→父と同じ感性を持つ桐生との出会いで、灯はさらに飛躍することに。桐生と幼なじみの香澄を加え、微妙なトライアングルを形成。

天才作曲家を父に持つ少女

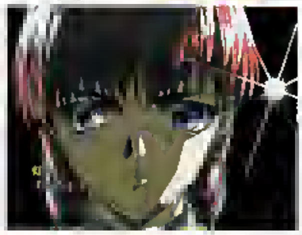
蓼科灯 たてしなあかり 16歳

CV：今井由香

天才作曲家、蓼科光一の娘で音大付属高校の1年生。16歳という若さだが、幼少時より父から音楽の教育を受けており、すぐれた音楽感性の持ち主。清楚な印象の明るい少女だが、気丈な態度を見せることもあり、芯の通った性格。友人である由美のオーディションに付き合ったことがきっかけで、歌手デビューすることになる。

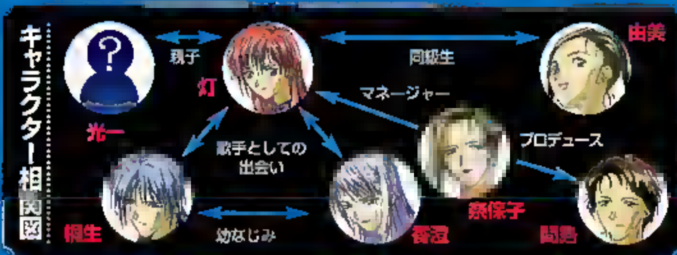


→プロの歌手とはいえ、ふだんの表情は16歳の少女そのもの。



↑決意に満ちた凛々しい表情を見せることも。







天才シンガーソングライター

桐生勝 きりゅうまさる 25歳

CV：鳥海浩輔

才能に恵まれながらも肩の故障で活動停止中。桐生財閥の総帥である父親と確執があり、音楽業界に疑念を持つも、灯との出会いから活動を再開する。



←幼少時、灯の父からピアノのレッスンを受けていた桐生。灯との出会いは運命か。

悩める天才の前に現れるのは救いの女神……？



歌唱力抜群の実力派シンガー

御堂香澄 みどうかすみ 21歳

CV：かかずゆみ

実力派ナンバー1と言われ、現在の音楽界の頂点に立つ女性シンガー。御堂財閥直系の令嬢でもあり、桐生家の御曹司である勝とは幼なじみ。



微笑みは正か邪か!?

↑歌手として成長を遂げる灯のライバル的存在と言える。



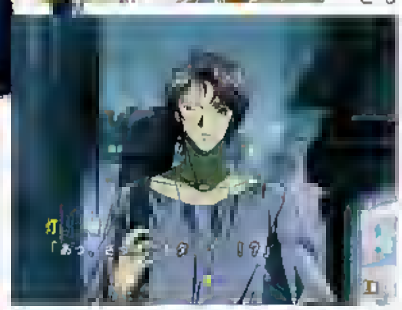
インディーズバンドのギタリスト

間島和士 まじまかずし 23歳

CV：山口勝平

インディーズバンド"ソラリス"のギタリスト。やさしく温厚で女性が苦手。ソラリスのメンバーとして、奈保子にメジャーデビューを勧められている。





←↓テクニックはメジャーでも十分に通用するほど。灯とはどのような関わり合いに？

ギタリストとの出会い……



灯の同級生

石坂由美 いしざかゆみ 16歳

CV：浅野まゆみ

灯と同じ音大付属高校に通う1年生。活発で明るい性格。女優に憧れており、灯を誘ってオーディションに参加する。



LLプロ・チーフマネージャー

佐久間奈保子 さくまなおこ 26歳

CV：三石琴乃

LLプロに所属するチーフマネージャー。目下プロデューサーを目指しており、灯の才能を見抜いて歌手デビューさせる。



料理修行をしながら恋を育む、フレッシュなお料理恋愛SLG。今回はステキな人たちが住むシナモン王国のおしゃれな街角を大特集！

恋のレストランにようこそ！

ビストロ♡きゅーぴっと
bistro cupid

タイトル	ビストロ・きゅーぴっと		
発売元	サクセス	ジャンル	お料理恋愛シミュレーション
発売日	6月13日発売予定	価格	5800円（税別）
開発	サクセス	備考	キャラクターデザイン：AKI
ブロック数	ゲームデータ：8ブロック以上		–
その他	スペシャルBOX版同時発売　価格：9800円(税別)		

おもな

主人公の成長を見守るサブキャラを大紹介!!

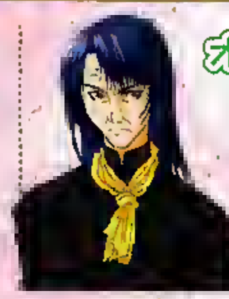


料理学院の卒業課題として、自分の店を経営して成果を上げることになった主人公。そんなキビしい料理修行を行う主人公を温かく見守る人たちが数多く登場する。修行のアドバイスをしてくれたり、アイテムの売買をしてくれたりするけど、なかにはイベントが用意されたサブキャラクターもいるらしいぞ！



シヴァ・ブルーフラワー

ブルーフラワー三姉妹の末っ子。才色兼備の姉たちに劣らない料理の腕をもっており、ときどき姉のいない喫茶店を切り盛りするしっかり者。主人公にとって妹的な存在。



オリゴーヌ先生

主人公が尊敬する師で、シナモン王国でも屈指の料理人。彼は主人公の才能を見抜いて、辺境の地からこの王国に連れてきた。主人公のことをいちばん理解している人でもある。



パースリー先生

料理学院の教務官。あまり授業に熱心ではない主人公を勉強させるために、図書室で待ち構えている熱心な一面も。雑貨屋のオーミアンとは恋仲とのウワサ。



雑貨屋オーミアン

主人公に狩りのアイテムを売買をする雑貨屋の青年。花束まである品揃えと、その甘いマスクで女の子たちにも大人気。でもパースリー先生ひと筋といった男らしい面も。

ほかにもまだまだ登場するぞ！



校長先生

聖シモン料理学院の校長先生。そのやさしい笑顔とはうらはらに、居眠りする人が続出するほど話が長いことで有名。



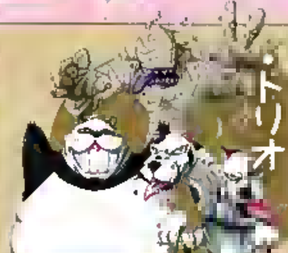
酒場のミノー

未成年の主人公の話し相手を快くする陽気な酒場のマスター。料理能力が上がる狩りのポイントを教えてくれる。



工具屋アイアン

料理道具の修理や売買をしてくれるおじさん。いかつい顔のわりに、頼まれたら断れないやさしい一面もある。



キッチン・モンスター・トリオ

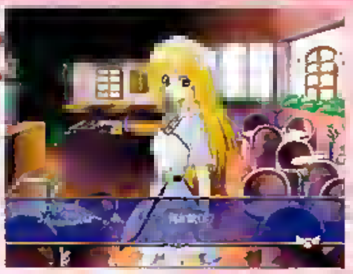
メリッサが館の門番として呼び出したモンスター。外敵から主人を守る一方、メリッサの研究の生贄になることも。

おしゃれなスポットがいっぱい！

シナモン王国ガイド

料理の街と呼ばれるシナモン王国の中心街は、華麗な城を中心に有名な料理店が数多く建ち並んでいる。これから主人公の料理修行と青春の日々を送るステキな街を、ちょっとだけ覗いてみよう！

ブルーフラワー



ブルーフラワー三姉妹が経営する喫茶店。お店のコーディネイトはメロウが担当。同じ素材でも味が違う三姉妹の紅茶が大人気。

教会



オルガンの高らかな響きとお香のかおりが、魂を清めてくれる教会。主人公と同じ学年のラムが、シスターの手伝いをしている。

ラ・スウィート



国内でも三ツ星と呼ばれる名高いレストラン。ラベンダーの家であり、城の出仕で留守にする父の代わりにお店を手伝うことも。

サンバタンドリー



学院を優秀な成績で卒業したセージィが経営するインド料理店。お店には幽霊が棲んでおり、怖いもの見たさで来るお客もいる。

街マップ



キッチンモンスターエリア



街の立入禁止エリアに建つメリッサの館。館は昼間でも暗く、門番としてモンスターがいるなど、来訪者を固く拒んでいる。

グルメ広場



多くのお客とおいしい出店で賑わう広場。その中のファーストフード店では、ローラーブレードでアルバイトをするサンの姿が……。

シナモン城



料理学校の生徒なら自由に出入りができる王城。ときどき城の中から、礼儀作法の授業を抜け出すローズ姫と出会うことがある。

公園



ゆっくりできてカップルも多い、自然豊かな公園。のんびりした公園の中では、ミントがキッチン・カーでドーナッツを売っている。

学校

[illegible]な教[illegible]もの[illegible]料理学[illegible]学[illegible]は教室から運動場、ヒロ[illegible]まで[illegible]われ[illegible]所は14ヵ所。時間によっ[illegible]ていたり、運動場で練習をしていた[illegible]たちと出会えることもある。

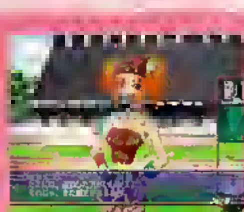
料[illegible]名のとおり、授業は料理理論、図書室には膨大な料理本があるなど、と[illegible]く料[illegible]ことばかり。学科によっては中間[illegible]

学校マップ



[illegible]

運動場



[illegible]

一年生学生寮



[illegible]

2002 FIFA WORLD CUP

タイトル	2002 FIFA ワールドカップ		
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ジャンル	サッカー
発売日	5月2日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	[illegible]	―
ブロック数	ゲームデータ：45ブロック	[illegible]	1～4人対応
その他	―		

2002 FIFA ワールドカップ™が体感できる唯一のソフト!!



公式ロゴマークが目に入らぬか!!

"2002 FIFA ワールドカップ"を完全再現してくれる本作。とことんリアルに作られており、開催間近で盛り上がった気分をさらに盛り上げてくれること間違いなし！

日程、演出、出場国、すべてが本物！ 2002 FIFA ワールドカップ™を先行体験！

すでにご存じのとおり、今作は2002 FIFA ワールドカップ™の公認(唯一！)により、スタジアム、出場国、日程など、すべてが本物と同じ。もちろん選手もすべて実名で登場する。世界最高と言われるプレイヤーのジダンやトッティ、ロナウドはもちろん、骨折で出場が微妙となってしまったベッカムも元気な姿を見せてくれる。これも今作の魅力のひとつと言えるだろう。



⬆他機種ではすでに定番となっている「FIFA」シリーズ。それだけにサッカーゲームとしての完成度も高い。

⬇世界のスーパースターが集結するのも、FIFAワールドカップならでは！





⬆公式キャラクターやロゴなどでの演出は、やっぱり盛り上がる！

ジダン対ベロン！ 夢の対決が実現！

基本操作もきっちり作り込まれている！

プレイするうえでもっとも重要な操作性も良好。とくに基本のパス、ドリブル、シュートのレスポンスがいい。ふつうのパスはもちろん、スルー、ワンツーなどが比較的簡単に出せ、これに特殊なドリブル、ワンタッチプレイなどを組み合わせれば、多彩な攻撃が可能となる。



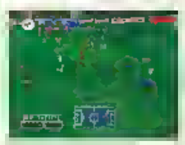
⬆ボールの強弱はゲージを見て調節可能。味方との距離を見極めて判断せよ！

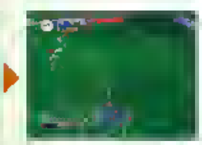


⬆パス、ドリブル、シュートといった基本操作はとにかく良好。ストレス感ゼロなのだ。

スルーパス&ラン

敵DFの後方に向かってパスを出すと、自動的に近くの選手が走り込んでくれる。表示された青いポイントに向かってパスを出すと、成功確率はぐっと高くなるぞ。





クロス(センタリング)

両サイドから中央を向いてXボタン(ロブ)やAボタン(グラインダー)でクロスを出すことができる。ボールにカーブ(左、右トリガ)をかけると、成功率がアップするぞ。





ワンタッチプレイ

パスを受け取るまえに、つぎのパスやシュートを先行入力しておくことで出せる。これでスピーディーな展開が可能。とくにゴールを狙うときに使いたい。





2002 FIFA ワールドカップ™モードで監督気分満喫! 日本代表をつくろう!?

メインとなる"2002 FIFA ワールドカップモード"では、組み合わせ、日程、スタジアムが実際のものと同じ。日本を選択した場合はH組となり、ベルギー、ロシア、チュニジアと予選を戦うことになる。このとき、代表チームはあらかじめ決められた選手ではなく、40人の代表候補から23人を選ぶことができる。もちろん、システムなどの戦略も複数の中から好みで決定できるぞ。

また、チェコやノルウェーなど惜しくも出場できなかった国でのプレイも可能（オランダは選べない）。もしこのチームが出場していたら……、という遊びかたもできるのだ。



→40人の中から代表を選択。「俺が監督なら……」を実現できる！

代表候補は40人！この中から23人の日本代表を選出せよ！





←↑選手交替、フォーメーション、戦略スタイル、キッカーの4つは、試合中もいつでも変更できる。相手、状況によって攻撃的にいくか防御的にいくか判断し、随時変更していきたい。

日本代表選手候補一覧

背番号	名前	背番号	名前	背番号	名前	背番号	名前
1	川口 能活	3	松田 直樹	21	戸田 和幸	8	森島 寛晃
23	曽ヶ端 準	17	宮本 恒靖	7	中田 英寿	22	久保 竜彦
27	都築 龍太	30	森岡 隆三	10	中村 俊輔	11	鈴木 隆行
12	楢崎 正剛	26	市川 大祐	36	名波 浩	19	高原 直泰
28	南 雄太	14	伊東 輝悦	30	服部 年宏	38	中山 雅史
32	秋田 豊	5	稲本 潤一	2	波戸 康広	9	西澤 明訓
6	大岩 剛	15	小笠原 満男	35	廣山 望	34	藤本 主税
29	上村 健一	33	奥 大介	24	福西 崇史	13	柳沢 敦
4	鈴木 秀人	18	小野 伸二	25	明神 智和	39	山下 芳輝
16	中田 浩二	20	三都主アレサンドロ	37	本山 雅志	40	吉原 宏太

編集部が選ぶ日本代表はこれ！

とりあえず、日本代表のトルシエ監督が思考する、フラットスリーを軸とした3－5－2（3－4－1－2）を基本として選手を選択してみた。もともと右利きの小野を右に、中村を左に配した攻撃的な布陣。ぜひ見てみたい……。また、選手を選ぶときの参考となるのが、それぞれに設定されている能力値。スタミナやスピードなど全部で11項目がある。各ポジションにあった能力の選手を選んでいこう。



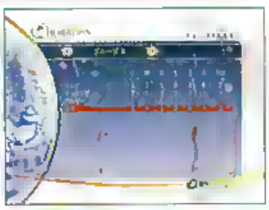
▶システム 3－5－2
▶攻撃：ニュートラル 守備：プレッシャー

控え選手一覧

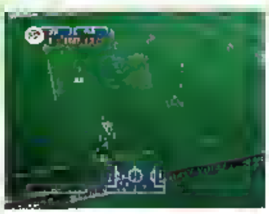
楢崎	服部
秋田	波戸
宮本	明神
市川	森島
三都主	中山
名波	柳沢

いざ実戦！予選を突破できるのか……

いよいよ試合開始……と、そのまえに、難易度をプロ（4段階の3）に設定。アマチュア（4段階の2）では優勝できたので……。しかし、プロとアマチュアの差は大きかった。相手選手のポジショニングが格段によくなり、惜しくも予選敗退。DFはしっかりラインを作り、FWはラインを意識した動きを見せたのが印象的だった。また、パスコースを消すボールへの寄せや、スペースへの走り込みもす速い。選手の動きにこだわった、開発の作り込みが実を結んだと言える。



←予選突破ならず。やり込みがいがありそうです……。



➡広いスペースが見える視点で、スルーパスを狙え！

➡ボールの落下地点に入って先行入力。すると自動的にヘディングやボレーシュートを行ってくれる。使える！



⬇難易度を上げるとドリブル突破はほとんど不可能。パスワークで崩し、ゴールをこじ開けるのだ！



優勝すると……

ご褒美として、5つの選抜チームが出現。アジアのチームで優勝ならばアジア選抜、欧州のチームならば欧州選抜といった感じで増えていくのだ。

注目！ スタープレイヤーはひと味違う！

能力の高い世界的なスタープレイヤーには、頭上に星マークが！ そんな彼らは、ふつうのプレイをするだけで、高度なスペシャルプレイを実行できる。スペシャルプレイはシュート（ボールにカーブがかかる）、パス（ボールにカーブがかかる）、ダッシュ（通常よりも早く走れる）の3種類。これらの操作をしたとき自動的に発動（ランダム）し、その場合は特殊効果が表示される。ちなみにこのマーク。攻撃系の選手につきやすくなっているぞ。



⬆日本唯一のスタープレイヤー中田（英）。パスでスペシャルプレイを見せてくれるぞ。



←フランス対アルゼンチン。合計8人のスタープレイヤーが入り乱れる！

いい大人がマジメに遊ぶためのコーナー

鉄騎月報
Tekki Report

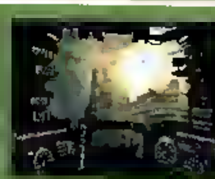
創刊二号　平成十四年四月三十日（毎月一回三十日発行）

残念なことに、今月は新着画像がゼロ。しかーし！　そんなコトくらいでメゲないのが我ら"鉄騎月報"スタッフ。ならばとカプコンに最新の開発状況を聞いちゃいました。思わぬ重大情報も!?

鉄騎とは？

Xbox、テレビモニタ、専用コントローラーが一体となって生まれる"究極のごっこ遊び"。2本の操縦桿や40個近くものボタンが並ぶコントローラーを使って、巨大ロボット兵器を操縦。架空の未来戦争を疑似体験する。動作や画面のリアルさも特徴だ。

発売元：カプコン　価格：未定
発売日：2002年夏予定
ジャンル：操縦


←人型兵器VTに搭乗し戦場へと出撃。とある島で起こった内紛の鎮圧を目指す。


➡巨大な専用コントローラ。すべてのスティックやボタンに意味がある。

で、開発状況ってどうなんスか？

写真がないなら、せめて内容を少しでも……と出した質問状。だが、返信には我々も驚かされた新情報が。必見!!

――ミッション数はどのくらい？
「キャンペーン1週目で10ミッション、2周目で13ミッション、計23ミッションになります。分岐するミッションもあります」
――VTごとに挙動の違いは？
「基本的動作は全VT共通ですが、挙動は各VTごとのエンジン、およびバランサー性能によって異なります。クルマと同様にエンジンはスピードタイプとトルクパワータイプがあり、スピードタイプは平地戦闘に、トルクパワータイプは山岳戦闘に高い戦闘力を発揮します。また、各VTには旋回性能、最大積載重量、最大燃料搭載量、ステルス性能等、多くのパラメーターを持ち、それぞれが組み合わさってVTの特徴を構成しています」
――僚機ってどうしてるの？
「プレイヤーの担当作戦区域では最大5機（プレイヤー機を含め2小隊）です。もちろん戦域全体ではもっと多くの味方VTが稼動しているはずです。序盤の僚機には小隊長機が含まれ、プレイヤーが苦戦しているとき援護を頼むことができます。また、プレイヤーが昇級して小隊長になると、2機の部下機体に通信でさまざまな命令を出すことができるようになります」
――早くコントローラーが見たい!!
「数え切れないほどの試作品を作り、細かい変更しまくってます。最終仕様は固まっているのですが、素材感のチェックや印刷パターンの雰囲気作りなど、まだまだやらなきゃいけないことが山盛り。そろそろ最終試作段階で、量産品と同じものがあがってくる予定なので、入手次第みなさんにお知らせしたいと思います!」（カプコン）

世界にあふれる鉄騎たち

実録

聞いたことありそでなさそな『鉄騎』という題名。ならばとネットの検索サイトで調べてみたところ、意外な結果に。近代空手の一流派、松濤館空手に"鉄騎"の型（字も同じ!）があることが判明。ほかにも、バイクの別称だったり、某格闘ゲームのキャラの技だったりと、実はすでにワールドワイドだったのだ。


←世界中（一部空手マン）に名の通った鉄騎。三段までであるんだとか。


➡日本の誇る工芸品南部TEKKIも世界で有名。いやそれは鉄器違いだ。

『バイオハザード』を作った男　三上真司から見た"鉄騎"

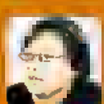
『鉄騎』を開発する第四開発部の部長にして、自身も『バイオハザード』シリーズの産みの親である三上氏。なぜ『鉄騎』という、ある意味無謀なプロジェクトを立ち上げたのか。その心意気を語ってもらった。

三上　『鉄騎』を作ろうと決めたのには、じつは重たい意図があります。それは、クリエーターが純粋に作りたいと思うものを作るという、原点に帰ることなのです。現在のマーケットは、シリーズもの、キャラもの、エロもの、シミュレーションなど、マンネリの嵐です。ゲームとしておもしろく、とんがったものを世に出すことで、業界の人たちが新しい空気に触れて、よりおもしろく、新しいものを生み出してくれることを切に願っています（そうならないと、ここまで採算を度外視した意味がなくなっちゃいます）。


カプコン第四開発部 部長
三上真司

河野一二三のコレ知っとけ！　機動警察パトレイバー

『鉄騎』を生んだ参考文献を紹介する本コーナー。今回は、最近劇場版も公開された『パトレイバー』。――「巨大ロボットの操作に関する感覚に影響を受け、それをベースに、航空機、戦車、自動車等の操作系を混合した形で作られてます」（河野）だそうだ。


河野一二三
チーム・ヌードメーカー代表。ヒューマン時代に『クロックタワー』や『猫侍』などを手がける。

機動警察パトレイバー アーリーデイズ VOLUME 1.
●発売中／4800円（税別）
●発売元：バンダイビジュアル・東北新社
●カラー117分／ドルビーデジタル（ステレオ）




←近未来の警察ロボット物語。後藤隊長がシミュレーターに乗る場面の影響が大だとか。

今月の渋メカ　VT輸送ヘリ

戦争ってモンは、兵隊さんだけがいりゃあできるワケじゃあねえんですよ。で、今回の名脇役は、輸送用のヘリ。巨大なVTを運ぶだけあって、左右ふたつのローターを持つハイパワーぶりだ。素敵!!




➡VTのすばやい戦地展開を可能とする輸送ヘリ。巨大なローターを回すエンジンもまた巨大。三胴式の機体も特徴的!

はみだし鉄騎さん　忘れ禁止!! 今回ピンでお届けした鉄騎月報では、皆さまからのお便りをお待ちしています。コックピット制作のアイデアもう引き続き募集中!! 次回はコントローラー……が明らかに!?
【あて先】〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox『鉄騎』係 または xbox@mlenterbrain.co.jp

特別企画

どんなゲームで遊んでみようか!? お悩みのあなたに……

いつでもXbox入門!



さて、Xboxを買ったのはいいけれど、どんなソフトで遊んだらいいのかいまひとつ悩んじゃう……という読者にオススメする、Xbox総カタログ。4月30日現在で入手できる23タイトルを総まくり!! きっとお気に入りのソフトが見つかるハズだよ。

Xbox発売済み23タイトル 本誌レビューランキング!!

まず最初は、本誌人気コーナー"新作ゲームクロスレビュー"の得点ランキングから紹介していこう。もちろん、ここで紹介した得点が絶対的な基準というわけではなくて、それぞれのソフトにそれぞれのよさはあるわけだけれど、ゲームを遊ぶときのひとつの参考にはなるハズ。

順位	タイトル	M	J	コメント	POINT
1	HALO	マイクロソフト	アドベンチャー	ビギナーから上級者まで各難易度レベルごとの調整が絶妙(戸塚)	37
2	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	アクション	センスのよさと技術のすばらしさに大感動(麻布)	36
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	格闘アクション	ゲーム中の表現力は前作のCGムービーレベル(相沢)	34
3	SSX TRICKY	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	バランスが絶妙(麻布)／突き抜けた海外センスにウットリ(戸塚)	34
5	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	アドベンチャー	人の心の闇の領域を奥へ奥へと進んでいくかのよう(戸塚)	33
5	ガンヴァルキリー	セガ	シューティング	設定とかメカデザインの秀逸さに目を奪われる(田川)	33
7	DOUBLE-S.T.E.A.L	BUNKASHA GAMES	アクション	意外な攻略法を発見したときのうれしさは自由度の高いこのゲームならでは(相沢)	31
7	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	レース	カッコイイ走りを中心にしたゲームシステムは新感覚(石井)	31
7	幻魔 鬼武者	カプコン	アクション	前作をプレイした人に贈る本当の『鬼武者』ではないか?(相沢)	31
7	ノックアウトキング2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	パンチの重さがちゃんと表現されてるのに驚いた(田川)	31
11	信長の野望・嵐世記	コーエー	シミュレーション	勢力の多重構造性とそれによって生じる葛藤要素の妙に感心(戸塚)	29
11	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	カプコン	格闘アクション	格闘技ビギナーに遊んでほしい(田川)／プレイヤーの野性に訴える(戸塚)	29
13	NBAライブ2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	限りなく実写的(VTR)的な空気感も秀逸(戸塚)	28
13	式神の城	メディアクエスト	シューティング	独自の得点システムには、ついつい何度も挑戦してしまう(相沢)	28
15	天空-Tenku-Freestyle Snowboarding	マイクロソフト	スポーツ	スノボ本来の楽しさを追求(相沢)／やり込みの楽しい良作(麻布)	27
15	ESPN NBA 2 Night 2002	コナミ	スポーツ	簡単で反応のよい操作性(相沢)／テレビ番組そっくりの演出は文句ナシ(麻布)	27
17	ハイパースポーツ2002WINTER	コナミ	スポーツ	ひとりでコツコツ派は◎(内沢)／スピード感の再現された競技種目はよい出来(麻布)	26
17	F1 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レース	F1の世界が完全に再現(麻布)／TV中継気分を存分に満喫(戸塚)	26
19	ESPN Winter X Game Snowboarding	コナミ	スポーツ	モードも豊富で親切(相沢)／オーソドックスな印象(内沢)	25
19	エアフォースデルタII	コナミ	シューティング	簡単操作で爽快感のある空中戦を味わえる(麻布)	25
19	斬 歌舞伎	元気	格闘アクション	友だちどうしでキーキー言いながら遊んではしい!(業界ゴロ)	25
22	METAL DUNGEON	パンサーソフトウェア	RPG	パーティーキャラのカスタマイズ機能が充実(戸塚)	24
23	ねずみくす	マイクロソフト	アドベンチャー	ネズミの毛のふわふわした質感はいい(石井)	19

本文中の表記はつぎのとおりです。発 発売日 M メーカー名 J ジャンル ¥ 価格 P プレイ人数 B ブロック数 対 対応周辺機器 備 その他 ■のあるタイトルはメモリユニット対応です。

やっぱりゲームは最高!! 燃え萌えのこの4本

人それぞれに異なる楽しさを見つけられるのがゲームのいいところ。『DEAD OR ALIVE 3』にしてみても、格闘に燃える人もいれば、ヒトミに萌える人もいるわけで……。あなたは"燃え派?"それとも"萌え派?"

DEAD OR ALIVE 3



[発]2月22日 [M]テクモ [J]格闘アクション
[¥]6800円 [P]1～4人
[B]ゲームデータ：5ブロック●
[対]DEAD OR ALIVE スティック
[音]5.1ch、HDTV

言わずとしれた、Xboxを牽引する1作。練りこまれたシステム、極限までビルドアップされたグラフィックなど、まさに究極の格闘アクションだ。

ココが見どころ
- その多彩なコスチュームに乳の揺れ。やっぱり萌える～
- 格闘アクションとしての完成度の高さ

式神の城



[発]3月14日 [M]メディアクエスト
[J]シューティング [¥]5800円 [P]1～2人
[B]ゲームデータ：210ブロック
[対]ファイティングスティックEX

アーケードで人気を博した縦スクロールシューティング。5人の使役者それぞれが性能の異なる"式神攻撃"を持つなど、ユニークなシステムを採用している。

ココが見どころ
- 小夜ちゃんの巫女姿に萌え～。
- 『ガンパレード・マーチ』などのアルファ・システムの世界観を踏襲

ガンヴァルキリー

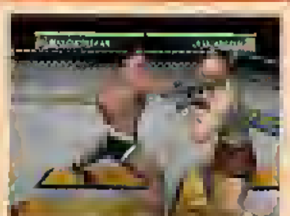


[発]3月21日 [M]セガ [J]シューティング
[¥]6800円 [P]1人
[B]ゲームデータ：8ブロック
[音]5.1ch、HDTV

3D空間を自由に飛びまわり、無数の敵を撃ちまくるSFアクションシューティング。移動と照準に2本のスティックを同時に使う独特の操作法を採用しているのが特徴。

ココが見どころ
- 白熱のシューティングが燃える
- 一部でケリーのお尻に萌えるとの意見も
- 2本のスティックを使う独特の操作性

Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT



[発]4月18日 [M]カプコン [J]アクション
[¥]6800円 [P]1～2人
[B]ゲームデータ：7ブロック／キャラクターデータ：4ブロック●

金網に囲まれた8角形のリングでバーリトゥードの闘いをくり広げるアルティメットゲーム。宇野薫など27名＋αの選手が実名で登場するなど最新データを収録している。

ココが見どころ
- 闘毅の緊迫感に燃える
- 関節技が決まったときの爽快さ
- ラウンドガールに萌え～（？）

こんなせちがらい世の中だから……スカッとしたい方にオススメの4本

世は不景気でリストラの風が吹き荒れ、人々の心はすさむばかり（なかには夫婦ケンカをしてイライラするなんて人も？）。そんなムシャムシャしてたまらない人にオススメのスカッとなれること請合いの4本。

DOUBLE-S.T.E.A.L

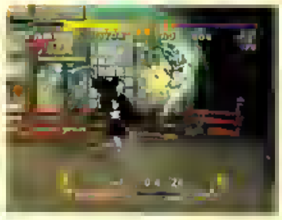


[発]2月22日 [M]BUNKASHA GAMES
[J]アクション [¥]6800円 [P]1人
[B]ゲームデータ：4ブロック●
[対]360モデナレーシングホイール
[音]5.1ch

香港の街並みを派手に走り抜け、さまざまなミッションに挑むカーアクション。体当たりやジャンプなどを駆使し、抜け道をうまく活用すれば意外な攻略法が見つかるかも？

ココが見どころ
- 壊せるアイテムは4万個以上。モノを破壊する爽快感がたまらない
- 香港を模したリアルな街並みがグー

斬 歌舞伎

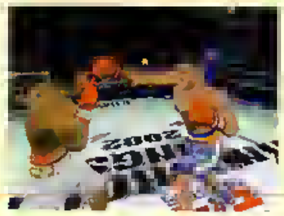


[発]2月28日 [M]元気 [J]格闘アクション
[¥]6800円 [P]1～4人
[B]ゲームデータ：5ブロック

江戸時代を舞台に、12名の歌舞伎役者が派手な闘いをくり広げる剣術アクション。4人同時プレイが可能な"旅興行モード"では、露銭を稼ぎながら江戸から京都を目指す。

ココが見どころ
- バッサリ刺を交わす爽快感
- 友だちとプレイをすると必ずもり上がるパーティーゲーム性

ノックアウトキング2002



[発]4月4日
[M]エレクトロニック・アーツ・スクウェア
[J]スポーツ [¥]6800円 [P]1～2人
[B]ゲームデータ：7ブロック以上

簡単操作でリアルかつ迫力のあるボクシングを気軽に楽しめる。モハメド・アリやオスカー・デラホーヤなど、歴代の名選手で遊べるのも◎。育成モードもイケル。

ココが見どころ
- この迫力、このリアルさ。何も考えずに爽快にボクシングが楽しめる
- 相手を殴る感触が手に伝わる

HALO



[発]4月25日 [M]マイクロソフト [J]アドベンチャー
[¥]6800円 [P]1～4人 [B]ゲームデータ：2600ブロック● [対]Xboxシステムリンクケーブル対応(最大4台16人まで) [音]5.1ch

北米で大人気のSFアクションシューティング。F.P.Sならではのリアルで緊張感のあるゲーム性を実現している。惑星HALOの謎を解き明かすというストーリー性も魅力。

ココが見どころ
- やはり対戦プレイは燃えます
- 相手と撃ち合うという爽快さ
- ミステリアスなストーリー

Xboxタイトル売上Best10！

売れているからすぐれているというわけではないけれど、やっぱり売れているのは人気のある証拠。というわけで、ここでは本体発売から4月15日（日）までのソフトの累計販売本数を紹介（対象ソフト21タイトル）。

1位に輝いたのはやはりコレ、とも言うべき『DEAD OR ALIVE 3』。2位以下を3倍近く引き離しての数字はお見事というしかない。Xboxユーザーの3人にふたりは買っている計算だ。以下『幻魔 鬼武者』、『Project Gotham』……、と実力派のゲームが顔を並べる結果となった。いかにもコアなゲームファンが好みそうなラインナップが揃った感じだ。

順位	タイトル名	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	125,892本
2	幻魔 鬼武者	カプコン	34,834本
3	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	30,388本
4	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	27,920本
5	式神の城	メディアクエスト	23,501本
6	エアフォースデルタⅡ	コナミ	19,608本
7	ガンヴァルキリー	セガ	16,891本
8	信長の野望・嵐世記	コーエー	16,208本
9	DOUBLE-S.T.E.A.L	BUNKASHA GAMES	16,119本
10	ねずみくす	マイクロソフト	13,562本

受験生にはオススメできない 滑りまくりたい人のための5本

2月に本体が発売されたXboxはウインタースポーツが大充実。折からの暖冬のあおりを受けて「滑る機会が少な～い」とお嘆きのあなたに贈る5タイトル。受験生はここで逆に滑りまくっておくといいかも!?

ESPN Winter X Game Snowboarding



発2月22日 Mコナミ Jスポーツ
¥6800円 P1～2人
Bゲームデータ：4ブロック

アメリカのスポーツ専門チャンネルの人気番組"Winter X Games"がゲームになった。番組に出演する実名で一流プロボーダーが多数登場。キャラクター作成や対戦も可能。

ココが見どころ
●豪胆なカメラワークを実現
●チュートリアルモードが親切
●実名によるホンモノ志向がよい

ハイパースポーツ2002 WINTER



発2月22日 Mコナミ Jスポーツ
¥6800円 P1～2人
Bゲームデータ：4ブロック

スキージャンプ、アルペン滑走、スピードスケート、フィギュアスケートなど10種類の冬季スポーツを収録したスポーツアクション最新作。シンプルな操作で幅広く遊べるぞ。

ココが見どころ
●10種目の競技が楽しめるのでお徳
●バラエティーに富んだゲームをしっかり再現しているのはお見事

天空 Tenku・Freestyle Snowboarding



発2月22日 Mマイクロソフト
Jスポーツ ¥6800円 P1～4人
Bゲームデータ：7ブロック●
発CDリッピング

広大なゲレンデを利用し、トリックと呼ばれるエアアクションを競うフリースタイルスノーボードゲーム。日本人2人を含む全14名のプロボーダーが実名で登場するぞ。

ココが見どころ
●広大なゲレンデを自由に滑空できるその爽快さ
●スノボのぶっとび感覚を満喫

SSX トリッキー



発4月4日
Mエレクトロニック・アーツ・スクウェア
Jスポーツ ¥6800円 P1人
Bゲームデータ：3ブロック● 発5.1ch

スノーボード競技の中でも"スーパークロス"を主題にした新感覚ゲーム。スピードとテクニックを駆使して、世界各地の山々をモチーフにした10コースに挑める。

ココが見どころ
●爽快さではナンバー1
●近未来的なコースが楽しい
●ユニークなキャラも魅力的

JSRF ジェットセットラジオフューチャー



発2月22日 Mセガ Jアクション
¥6800円 P1～4人
Bゲームデータ：9ブロック以上
発5.1ch、HDTV

DCで発売されたグラフィティ・インラインスケートアクションの強化版。"マンガディメンション"などによるポップ&クールな世界観はそのままに、フィールドは前作の6倍に。

ココが見どころ
●カンタン操作でチョーキモチイー
●クールな雰囲気もイカスかも
●セガならではの絶妙のゲームバランス

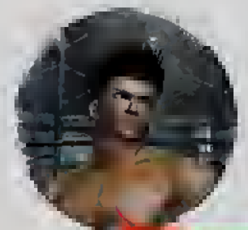
あの人気クリエーターのオススメソフトは？

「あの人気クリエーターはどんなゲームが好きなんだろう？」。ファンなら誰しもが抱くギモンではないだろうか。そこで本誌では、Xboxにゆかりのある2名のクリエーターにオススメするXboxソフトについて伺ってみた（自社のタイトルは除いてという条件つきですが……）。明かされた意外なタイトルとは？

テクモ・板垣伴信氏のばあい

板垣氏のオススメはなんと『幻魔 鬼武者』。なんでも熱烈な「鬼武者」ファンだとか……。

「家族みんなで楽しみました。ちゃんとエンディングまで遊んだんですが、新キャラの市松人形がすごく怖いんですよ。あのちょこんとした座りかたが、何とも怖かった。PS2で『鬼武者』をやってない人ならぜったいにやったほうがいいし、遊んだ人でも『鬼武者』ファンを自認する方なら、なおのこと『幻魔～』もぜひプレイすべきですね」



オススメ!「幻魔 鬼武者」

テクモ
執行役員 Team NINJA部長
板垣伴信

スマイルビット・川越隆幸氏のばあい

「もちろん、まずは『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』と『ガンヴァルキリー』(笑)。そしていまはこれでしょう。

ウチの社内でも流行ってます（海外版をプレイ）。"どこまで描いとんねん"って言いたくなるビジュアル。よく練ってあるコース設計、ええ感じのスピード感とあまりドライブゲームをやらない私が『VR』以来やりたいと思ったぐらいの抜群の出来じゃないでしょうか」というわけで、川越氏のオススメは『ラリースポーツ・チャレンジ』なのでした。



オススメ!「ラリースポーツ・チャレンジ」

スマイルビット
取締役
川越隆幸氏

ラオックスXbox担当のオススメはコレ！

2階に専用売り場スペースを設けるなど、ラオックス、ザ・コンピュータゲーム館はXboxにとても積極的（5.1ch体験コーナーもあり!!）。Xboxご担当の大浜氏にオススメソフトを聞いてみたぞ。

「オススメはやっぱり『HALO』ですね。洋ゲーだからということで毛嫌いしないで一度触ってみてください。やれば必ずハマリます。幸いうちには体験コーナーも設けておりますので（笑）、とりあえず遊んで見てください。あと、今後に期待しているのがカプコンの『鉄騎』。限定された数ではあるかもしれませんが、必ずやハードを引っ張るソフトになりますよ」



ラオックス
大浜良智氏

オススメ!「HALO」

イベントなども開いた「式神の城」が好調。セガの2タイトルは苦戦気味だとか。

ラオックス ザ・コンピュータゲーム館売上Best10!

集計期間：2月22日～4月13日

順位	タイトル名	メーカー
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ
2	式神の城	メディアクエスト
3	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト
4	エアフォースデルタII	コナミ
5	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ
6	幻魔 鬼武者	カプコン
7	DOUBLE-S.T.E.A.L	BUNKASHA GAMES
8	ガンヴァルキリー	セガ
9	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ
10	ねずみくす	マイクロソフト

週末にじっくり遊ぼう!

やり込み派のあなたに贈る6本

最近忙しくてゲームで遊ぶヒマがない、とは編集部でもよく聞く話。そんなときこそじっくり楽しんでほしいのがこれから紹介する6タイトル。時間をかけて遊んでいると、きっと新たな発見があるハズ。

信長の野望・嵐世記



囲2月22日 Ⓜコーエー
Ⓙシミュレーション ¥9800円
Ⓟ1人 Ⓑゲームデータ:326ブロック●

人気戦略シミュレーションゲーム最新作。群雄割拠の戦国時代で大名のひとりとなって、天下統一を目指す。今作では合戦にシリーズ初のリアルタイム方式が採用されている。

ココが見どころ
- ●定評のあるゲーム性で末永く楽しめる
- ●合戦のリアルタイム化など、新しい試みもなされている

サイレントヒル2 最期の詩



囲2月22日 Ⓜコナミ
Ⓙアドベンチャー ¥6800円
Ⓟ1人 Ⓑゲームデータ:13ブロック●

PS2で好評のホラーアドベンチャーにオリジナル・シナリオが追加。ビジュアル面などでも強化されている。特異なクリーチャーに代表される独特の世界観が秀逸。

ココが見どころ
- ●とにかく怖い!! じっくり怖いストーリーを満喫してください
- ●グラフィックと音楽の妙も◎

Project Gotham World Street Racer



囲2月22日 Ⓜマイクロソフト Ⓙレース
¥6800円 Ⓟ1～4人 Ⓑゲームデータ:4ブロック/リプレイデータ:最大400ブロック●
対360モデナレーシングホイール, CDリッピング 個5.1ch

速さだけではなく走りの華麗さを評価軸に取り入れ、独自のシステムを導入している新感覚ドライビングゲーム。スタイリッシュな走りを決めてkudosポイントを稼ごう。

ココが見どころ
- ●必要なKudosは20万! 要根気!!
- ●掛値なしに超美麗なグラフィック
- ●華麗さを評価基準にした新機軸

METAL DUNGEON



囲2月28日 Ⓜパンサーソフトウェア
ⒿRPG ¥6800円 Ⓟ1人
Ⓑゲームデータ:7ブロック●

複数のキャラでパーティーを組んで、入るたびに変化するダンジョンを攻略する3D型RPG。最初にキャラを自由にエディットでき、戦闘はリアルタイムのコマンド入力で行われる。

ココが見どころ
- ●総プレイ時間100時間以上!! その圧倒的なボリュームに呆然。
- ●作りこまれたストイックなゲーム性

メッセサンオーカオス館店長のオススメソフトはコレ!

ここでは趣向を変えて、メッセサンオーカオス館による、最近の海外Xboxタイトル売上ベスト10を紹介してみよう。もちろん海外ソフトなので、日本のXboxでプレイできるわけではないけれど、海外の動向を知るのも一興なのでは。

「Xboxの海外ソフトは市場シェアの割合からみればかなり売れているほうですね。洋ゲーファンがお求めになっているようです。そんななか私のオススメは『CIRCUS MAXIMUS』です。レースとアクションがないまぜになった、洋ゲー洋ゲーしたゲームです。日本でプレイできるソフトでは『HALO』ですね。どこまでハードを引っ張るか興味深いところです」



メッセサンオー
土屋輝樹氏

オススメ!
『CIRCUS MAXIMUS』
(日本版発売未定)

『HALO』はやはり貫禄の1位。日本で発売予定のないタイトルもたくさんラインナップ。海外ソフトは7800円(税別)で販売。

メッセサンオーカオス館海外ソフト売上Best10!

順位	タイトル名	メーカー	備考
1	HALO	MICROSOFT	日本語版は4月25日に発売
2	MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES	NY刑事が活躍するシューティングアクション
3	UFC:TAPOUT	CRAVE ENTERTAINMENT	日本語版は4月18日発売の総合格闘技ゲーム
4	WWF RAW	THQ	米で人気のプロレス団体WWFの最新作
5	RALLISPORT CHALLENGE	MICROSOFT	日本語版は6月13日発売のラリーゲーム
6	CIRCUS MAXIMUS	ENCORE	競馬戦をくり広げながら敵と戦うゲーム
7	007 Agent Under Fire	ELECTRONIC ARTS	オリジナルストーリーの007シリーズ最新作
8	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	人気スノボーゲームの最新作がXboxに登場
9	Blood Omen2	EIDOS INTERACTIVE	『ソウルリーバー2』の世界観を踏襲した1作
10	Azurik-Rise of Perathia-	MICROSOFT	元素という要素が秀逸のアクションアドベンチャー

NBAライブ2002

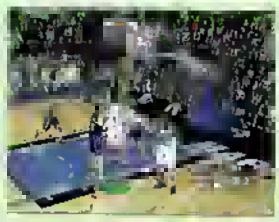


囲3月7日 Ⓜエレクトロニック・アーツ・スクウェア
Ⓙスポーツ ¥6800円 Ⓟ1～4人
Ⓑゲームデータ:63ブロック●

人気NBAプレイヤー340名以上が実名で登場するバスケットゲーム。フランチャイズモードでは、ゼネラルマネージャーとなってチーム運営をしていく。

ココが見どころ
- ●フランチャイズモードは10年間継続
- ●神様マイケル・ジョーダンがプレイできるのは本作だけ!!

ESPN NBA 2Night 2002



囲3月28日 Ⓜコナミ Ⓙスポーツ
¥6800円 Ⓟ1～4人
Ⓑゲームデータ:57ブロック●

米国のスポーツ専門チャンネルESPNが制作協力したバスケットゲーム。テレビ番組さながらの多彩なカメラワークを実現し、有名選手のアクションも忠実に再現されている。

ココが見どころ
- ●フランチャイズモードで最大25シーズンまで継続してプレイ可能
- ●絶妙のカメラワークを実現

SHIBUYA TSUTAYA ゲーム担当のオススメはコレ!

本体発売日当日にビル・ゲイツ会長がやってきたことでも話題になったSHIBUYA TSUTAYA。GAMEフロア担当の中村さんのオススメは?

「オススメは『Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT』ですね。SHIBUYA TSUTAYA的に押していているということもあるんですが、個人的にも格闘技は好きなものですから……。リアル志向の格闘ファンにはたまらないデキです。今後もどんどんXboxタイトルには力を入れていくつもりですので、期待していてください」



SHIBUYA TSUTAYA
中村直人氏

オススメ!
『Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT』

コアファンに人気の『ガンヴァルキリー』が3位というのは意外。店頭で積極的に展開した成果。『F12002』の売れ行きも好調だ。

SHIBUYA TSUTAYA売上Best10!

集計期間:2月22日～4月13日

順位	タイトル名	メーカー
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ
2	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト
3	ガンヴァルキリー	セガ
4	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ
5	幻魔 鬼武者	カプコン
6	DOUBLE-S.T.E.A.L	BUNKASHA GAMES
7	F12002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
8	エアフォースデルタII	コナミ
9	ねずみくす	マイクロソフト
10	信長の野望・嵐世記	コーエー

やっぱりXboxだもん!! 次世代を感じさせるならこの4本

史上最強のスペックを誇る究極のゲーム機Xbox。次世代の香りがぷんぷん漂うこのハードにうってつけの、次世代を感じさせるゲームソフト4本を紹介。新しい波に酔いしれてみてはいかが?

幻魔 鬼武者



発 2月22日 M カプコン J アクション
¥ 6800円 P 1人
B ゲームデータ:5ブロック●
備 5.1ch

PS2でミリオンセラーとなった戦国サバイバルアクション。Xbox版は"溜め攻撃"や"緑の魂"などさまざまな要素が追加されて、激ムズに。新時代の『鬼武者』となった。

ココが見どころ
- 歯応え十分。格段に上がった難易度
- よりシャープになった(?)金城武
- ファン必見のコスチューム追加

エアフォースデルタII



発 2月22日 M コナミ J シューティング
¥ 6800円 P 1人 B ゲームデータ:13ブロック●
対 Top Gun Fox 2 Pro フライトスティック
備 5.1ch

ドリームキャストで発売された3Dフライトシューティングの続編。実在のジェット戦闘機を操作してドッグファイトをくり広げる。操作可能な機体は総数約80機。

ココが見どころ
- 戦闘機を緻密に再現したグラフィック
- 『ツインビー』や『グラディウス』の戦闘機が隠し機体として登場。それだけでファンは◎

ねずみくす



発 2月22日 M マイクロソフト
J アドベンチャー ¥ 6800円 P 1人
B ゲームデータ:29ブロック 備 5.1ch

ねずみのふわふわファーシェーディングがかわいいドタバタねずみアドベンチャー。家の中をサーチして敵ねずみを探していくという新機軸のゲーム性も話題になった。

ココが見どころ
- ぬいぐるみのようなふわふわ感
- ねずみの視点でものを見てみたい人に
- 団体行動がお好きな方向け

F1 2002



発 4月4日
M エレクトロニック・アーツ・スクウェア
J レース ¥ 6800円 P 1〜4人
B ゲームデータ:9ブロック 備 5.1ch

日本人ドライバー佐藤琢磨やトヨタ参戦など、2002年度の最新データをどこよりも早く収録したF1ゲーム。ピットとの無線交信により音声でレースの状況などを教えてくれる。

ココが見どころ
- もちろんF1ファンは必プレイ
- ピットとの無線交信など次世代(最新データも含め)のF1をいちはやく体験

編集部オススメソフトはコレ!

さて、最後に編集部の猛者どもによる、オススメXboxソフト紹介! みんな三度の飯よりゲームが好きとあって、ゲームを見る目は確か(たぶん)。それぞれオススメソフトが異なるのは愛嬌として(海外ソフトをオススメしている猛者も約2名……)、ちょっとでも興味をひかれた方は、ぜひプレイしてみてください。

相沢編集長



オススメ!『Ralli Sport Challenge』

US版の感想になるのだが、反応のよい操作性がスピードを体感させてくれる。特筆すべきは峠のリプレイ。超遠景の美しい大自然の中の疾走、これぞXbox以外では不可能だ!! 日本語版の発売が待たれる。

ムネタツ



オススメ!『DEAD OR ALIVE 3』

何はともあれ『DOA3』でしょ。Xboxユーザーならやっておかないと。「Xboxはこんなにスゴイんだぜ!」と音&映像を自慢できる数少ないタイトルだしね。あの揺れもますます本格的(?)なんだから!

コブラ小林



オススメ!『MAX PAYNE』

アメリカ発売タイトルで、日本発売の予定なし。凍てついたNYで、妻と娘を殺された警官のマックス・ペインが復讐を行うバイオレンス。スローモーションなどの効果がいいです。クリアーしたけど日本版発売熱望。

加藤



オススメ!『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』

テンポのいいアクション、カッコいいサウンド、作り込まれたステージがたまらない! しかもグラインドの気持ちよさといったら、もう失禁もの。アクションが苦手な人にこそ遊んでほしい秀作。自信を持ってオススメ!

みのちん



オススメ!『HALO』

操作に慣れが必要、と言ったって、最初のステージを終えるころには撃ちまくり、殴りまくり、走りまくり、跳びまくり、そして興奮しまくり。海外ゲームの偏見をなくさせてくれた1本。

にっし〜



オススメ!『METAL DUNGEON』

自分からゲームを楽しもうとする姿勢がないと、このゲームの本当の魅力に到達できません。やることは戦闘とレベルアップのくり返し。地味です。でも、賞品目当てに今日もボクはダンジョンへ潜るのです。

ノリック



オススメ!『Project Gotham』

レースゲームだから速く走るのは当然だけど、そこにKudosという芸術点を導入したのがポイント。早く、かつ美しく走らなければならないという新たなシステムがゲーム性を高めており、好感が持てる1本。

えんどう



オススメ!『エアフォースデルタII』

MSXシューティングに青春を捧げた僕としては、『グラディウス』や『[illegible]ウ』をモチーフにした隠し機体が登場するだけでもう! それっぽくアレンジされたBGMにも涙、涙です。

古屋



オススメ!『ノックアウトキング2002』

ペンよりも重いものは持てない僕ではありますが、このゲームには[illegible]作で迫力の試合を楽しめる。ボクサーになったような錯覚を覚えました。指先に人を殴ったような感覚が残っています……。

Xbox関連の書籍&音楽CD







ここでは、ゲームをプレイするうえで手引きとなってくれる攻略本&世界観を膨らませてくれる音楽CDを紹介しよう。興味のある方は手にとってみてね。

攻略本

タイトル	発売元	価格(税別)	ISBNコード
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	エンターブレイン	1280円	ISBN4-7577-0857-2
幻魔 鬼武者 ～討伐幻魔 秘伝継承の書～	デジキューブ	1500円	ISBN4-8878-7026-4
幻魔 鬼武者 完全攻略ガイド(カプコン完璧攻略シリーズ(11))	双葉社	1000円	ISBN4-5751-6308-2
サイレントヒル2 最期の詩 公式ガイド	NTT出版	1300円	ISBN4-7571-8119-1
式神の城公式設定資料集	エンターブレイン	2400円	ISBN4-7577-0873-4
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	エンターブレイン	1380円	ISBN4-7577-0796-7
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	エンターブレイン	1200円	ISBN4-7577-0822-X
デッド オア アライブ 3 ガイドブック	エンターブレイン	1000円	ISBN4-7577-0828-9
デッド オア アライブ 3 公式攻略ガイド	講談社	1200円	ISBN4-0633-9852-5
デッド オア アライブ3 パーフェクトガイド	ソフトバンクパブリッシング	1800円	ISBN4-7973-1984-4
信長の野望 嵐世記コンプリートガイドブック(上)、(下)	コーエー	1400円	ISBN4-8771-8956-X、57-8

音楽CD

タイトル	発売元	価格(税別)	品番
DEAD OR ALIVE 3 オリジナルサウンドトラック(2枚組)	WAKE UP	4800円	KWCD1008
ジェットセットラジオフューチャー サウンドトラック	サイトロン	2800円	SCDC165
ビストロ・きゅーぴっと 天使のレシピ c/w 時の扉	キングレコード	1200円	LACM4049
式神の城-式神の城サウンドトラック	ムービック	3000円	MACM2022

このゲームのここが5.1ch

Xboxが家庭用ゲームの世界に本格的に持ち込んだ、ドルビーデジタル5.1chというサラウンド音響。いったいどのように対応しているのかをゲーム別に紹介。さらにシステムのおさらいをしよう。

まずは、ドルビーサラウンド5.1chについておさらい

Xboxは、コンシュマーゲーム機としては初めてドルビーデジタルにフル対応した。これによりXboxでは、5.1chのサラウンドをインタラクティブに再生することができる。環境さえ整えばこの効果が立体音響を生みだし、よりリアルにゲームを遊ぶことができるのだ。ただしふつうのテレビにつなぐだけではダメで、ドルビーデジタル対応のアンプなどの再生装置と、XboxAV拡張パックを使い光ケーブルでデジタル接続することにより再生可能となる。さらに、右のイラストにあるように6つのスピーカーを必要とするのだ。このうち低音を再生するサブウーハーは、情報数が少ないので.1と呼ばれる。もちろん環境が整って遊んでしまえば、きっとこの世界から離れられなくなるはず。対応タイトルがどのように5.1ch対応になっているのか、そしてドルビーデジタルについてドルビー社に伺った話を合わせて紹介していこう。



ホームシアター的5.1chスピーカー配置

←映画館やコンサートホールでは標準的に置かれているスピーカーシステム。センタースピーカーは、モニターの上に置くのが一般的。左右のスピーカーは部屋に合わせて、サブウーハーは、テレビ台のヨコなど置きやすい床置きがいいようだ。リアスピーカーの位置は重要だが、置く場所のない場合には、壁に掛けるなど部屋の環境に合わせて最適な位置を見つけよう。配線は、生活の支障にならないよう心がけたい。

Xboxでゲームはどう進化したのか？

ドルビー日本支社に直撃

Xboxのドルビーデジタルについての再確認から

――ドルビーデジタルがどういうものか、改めてお話しいただけますか？

ジョン　Xboxにはふたつのドルビー・リアルタイム・エンコーダーが内蔵されています。ドルビーデジタルは、デジタルアウトプットで5.1ch再生を可能にします。ドルビーサラウンドは、アナログアウトプットでアナログの2チャンネルとPCM再生が可能です。ゲームユーザーが、画面セッティングで対応したアンプにあわせて設定することで、サラウンドを体感することができます。ドルビーデジタルの場合は、対応したXboxAV拡張パックなどと光ケーブルで接続してください。ドルビーサラウンドは、ふつうのアナログケーブルでの接続で再生が可能です。DVDの映画などは通常ドルビーデジタルです。でも、アナログ接続のドルビーサラウンドもいい技術です。臨場感を十分体感していただけるのではないでしょうか？　Xboxでお持ちのDVDをご覧になるならデジタルで接続していただきたいですね。

――設定もそれほど難しくないですからね。

ジョン　ただ、本体の設定を忘れないでほしいですね。せっかく環境が揃っても、Xboxの設定をドルビーデジタルにしないとサラウンド効果も薄れてしまいますから（笑）。

――Xboxのよいところはどこだと思いますか？

ジョン　簡単にドルビー技術を使えるところです。Xboxならドルビーデジタルに対応しているので、開発メーカーさんは、簡単なプログラムで5.1chを実現できることができる点だと思います。メーカーさんも興味があると思いますので使ってほしいですね。

中山　いままでのDVDビデオなどのメディアと違って、インタラクティブで音を5.1chにエンコードしてしまうというのがすごいところですね。

大石　いままでとの違いは、ゲームの開発者さんたちが音声をマルチチャンネルな5.1chにできるので、自分たちの夢を広げることができるし、さらに音声へのチャレンジを体験できるんですよね。

ドルビーの技術によりゲームの音声も変わる

――ドルビー社の役割を改めて教えていただけますか？

大石　いままでの日本のゲーム市場では、音声というのはそれほど重要視されていませんでした。そこで、マルチチャンネルに制作することがこんなにも簡単できるのかということを体験してもらうことや、もしおわかりになりにくい部分はドルビー社がどんどんサポートしていけるということです。Xboxがドルビーデジタルを採用したことで、今後さらにそのサポートの枠を広げていくことができると思います。



大石怜子　ビジネス戦略マネージャー
中山尚幸　コンテンツ制作およびスタジオサポート担当
ジョン・グリフィン　ゲーム音響制作担当
糸川あや　ソフトウェアサービスコーディネーター

――パッケージなどでの表示の違いを教えていただけますか？

ジョン　ドルビーデジタルロゴがついているタイトルは、ドルビーデジタルに対応しています。ただしドルビーデジタル＝5.1chというわけではなく、ゲーム制作者の意図により音声チャンネル数が異なるので、音声モードアイコン（次ページ参照）というものを併記していただいているんです。

糸川　ドルビーデジタルはモノラルから最大5.1chまでの音声を圧縮して伝送する技術です。ほとんどのタイトルは5.1chですが、そうでないものもあります。ゲームが持つ音声チャンネル数を、消費者の方にもわかりやすく表示してもらうよう各メーカーさんにもお願いしていますので、ドルビーデジタル対応タイトルの音声チャンネル数を知りたい場合は、ロゴに併記してある音声モードアイコンを確認してみてください。

Xboxは発売当初からドルビーデジタルを採用

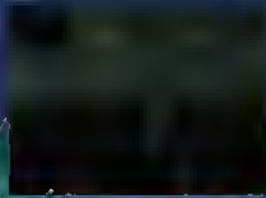
――ユーザーの環境整備がこれからかと思いますが？

大石　やはりユーザーの方には、

タイトル別にどのように5.1chに対応しているのか？

Xboxの5.1ch対応ソフトは、どのように5.1chになっているのか？　ここでは、各タイトルごとにどのように音声を変換して使われているのかということを紹介していこう。さらに5.1chではないタイトル、たとえば4chではどのようになっているか、4ch対応の『サイレントヒル2　最期の詩』を例に紹介する。

今回の5.1chの記事では、マイクロソフトも推奨しているパイオニアのAVアンプVSA-C300とスピーカーシステムS-HS01という本格的なシステムを使用して行ったのだ。



⬅『サイレントヒル2』は、4ch対応なのだ。

「サイレントヒル2」は4ch



⬅写真はスピーカーシステムS-HS01だ。

パイオニアVSA-C300を使用

HALO

マイクロソフト　アドベンチャー　6800円

突然ですが皆さんは金縛りに遭ったことがあるでしょうか。単に身体が動かなくなるだけじゃなく、何だか声まで聞こえてくるヤツ。この世のものとは思えない重低音ヴォイスが、ときに頭上にのしかかり、ときに耳元で囁かれることの不快感と恐怖。しかもそこから逃げ出せない……というシチュエーションが、ちょっとしたうたた寝を絶望のひとときへと変えてしまうのです。

ここのところすっかりご無沙汰だったそんな感覚を思い出させてくれたのが、何であろう「HALO」の5.1ch体験。敵宇宙人のしゃべり声や咆哮にビビりまくりです。曲がり角の向こうでペチャクチャ、背後でアウアウも十分迷惑な話なのですが、方向を問わず、声がすごい勢いで自分に向かって近づいてくるのは犯罪モノです（笑）。豪勢なサウンドシステムによって表現されるフィールドの空気感は、FPSなどの1人称視点のゲームでこそ、その持ち味を発揮するわけですが（※映画などの平面的な映像の場合はカメラ位置が基準になってしまうので、客観性の割合がどうしても大きくなってしまう）、本作に限っては"金縛りになる直前のような不穏な気配"として、容赦なく機能します。具体的には「障害物の裏側に回ったから安心」という気持ちにちっともなれないのです。あるはずのない安息の地を求めてフィールドをひた走る……5.1ch環境による「HALO」は、どうしようもなさにもがき苦しむためのマゾヒスティックな人向けのゲームなのです。(戸)



⬆現在のXbox発売タイトルの中では最大限5.1chを活かした作品といえるのが「HALO」なのだ。体験してみてほしい。

360度のサバイバルに出る、まさに新ハードの深みへの挑戦

JSRF ジェットセットラジオフューチャー

セガ　アクション　6800円

ゲーム世界とのシンクロを重視？　プレイヤーがシブヤの街を疾走

恥ずかしながら、「JSRF」をプレイするのは今回が初めてでした。DC版をちょこっとばかりプレイしてなんとなく雰囲気は掴んでいたつもりですが、起動してオープニングデモが始まった途端、たたみかけるような音と映像の洪水に、ただただ圧倒。こんなかっこいいゲーム、Xboxユーザーなら持っていなきゃウソだろう!!　と、いまさら力説しても恐いだけ……？　ただ、ここまで一気にボルテージが高まった原因に、5.1ch環境の縁の下の力持ちともいえるサヴウーハーが多少なりとも影響していることは　否定できません。

ゲームを始めて、実際にトーキョーの町並みを駆け抜けてみる。疾走感を助長するBGMが心地よい。周囲に漂うのは、現実世界のそれとは微妙に異なる独特の空気感。それを「クールな……」と表現するのは、そこそこいい歳なんで(笑)気がひけるものの、だいたいそんな感じと思っていただければ間違いないでしょう。サウンド・エフェクト類はフィールド内に自然に響くというよりは、場の空気を切り裂くかのような唐突感でもって迫ってきます。とくにグラフィティをキメたときの「ドギャギャンッ！」は、腹にズシリときますよ。

本作に関しては、5.1ch環境は、フィールドの広さに応じた臨場感の再現というよりは、クラブのダンスホールで一心不乱に踊っているときに脳内にばーっと広がる"ステキ空間"の雰囲気の再現に始終している印象を受けました。こういう利用法もあるんだな、と素朴に感心しました。(戸)



⬆ [illegible] 音が[illegible]渡る。さらに、疾走感を感じさせるなど、音の中で遊びまくれるのだ。

5.1chでホームシアターやゲームを体験していただくことで、そのすばらしさを解ってもらえると思うんですよね。

中山　私は、スタジオでの音響制作のサポートをさせていただいているんですが、どのメーカーさんも5.1chには関心が高いので、これからもっと5.1chの音響を使ったタイトルが出てくると思いますね。

——ゲームは、映画ではできないリアルタイムでの表現も可能ですからね。

中山　そうですね。Xboxの場合は、リアルタイムでエンコードすることで音声を再生できますので、プレイする人が変われば、音声も変わってきます。映画のように場面ごとに音声が決まっていないので、プレイによって同じ場面でも違って聞こえる。そこが逆にすごいことなんですよ。そこでどのように作るのがいいかを、私たちがお手伝いさせていただいているということです。

——そういう意味ではXboxは、今後のソフトの登場が楽しみになりますね？

大石　よりよいソフトが登場するでしょうね。私たちとしてはユーザーのみなさんに体験していただいて、環境を普及していくのもこれからの仕事だと思っています。

ドルビーマークなどのマークとは？

DOLBY DIGITAL

⬆ドルビーデジタル対応製品につけられるのが、このマーク

⬅ドルビーデジタルロゴの右にあるのがこの音声モードアイコン。音声チャンネルを表している。

ドルビーデジタルは、コンパクトディスク上のリニアPCMコード1チャンネル分に満たないスペースを使って、最大フルレンジの5チャンネルと、低音効果用のみの補助チャンネルの伝送と保存を行うための高度な知覚コーディング技術のことです。このシステムが採用されていることを示すのがドルビーデジタルロゴであり、対応したXboxでは音声モードアイコンによりドルビーデジタル対応ソフトの音声モードがどのようになっているかを表示してあります（一部商品には表示されていません）。

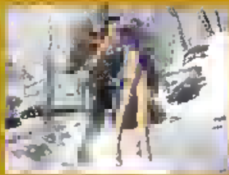
※各タイトルが5.1chをどう使っているのか、レビュアーの戸塚とコブラ小林が体験。(戸)が戸塚氏が担当したタイトルです。

DEAD OR ALIVE 3

テクモ　格闘アクション　6800円

対戦のステージとなる場所によって
さまざまな音の広がりを感じることができる

「DEAD OR ALIVE 3」では，ステージによって音の響きを感じることができる。とくに屋外のステージでは，水の音や鳥の声，会話中のカメラワークによって，声が移動したりと，さまざまな音の効果を感じることができる。滝の音がキャラの移動によって，聞こえる方角が変わるなど移動していることを感じさせてくれるのだ。ステージとなる自然の音や観客の歓声，機械の作動音などによって5.1chの効果を出しているぞ。もちろん室内のステージでも響き渡る音などを感じる。ただ，どうしても対戦中には，闘いに夢中になるあまりなかなか気づきにくいかもしれないが，5.1chによる360度の音が，よりリアルな臨場感を演出してくれているのだ。

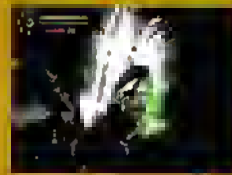


←HDTVにも対応し，Xboxの機能を最限に活かしているのだ。

幻魔 鬼武者

カプコン　アクション　6800円

「幻魔 鬼武者」を5.1chでプレイすると，襲い来る幻魔たちの声や，舞台となるステージ場の音が360度から再現される。後ろに敵がいることで，迫られているような緊張感を生み出す。敵の襲いかかってくるような臨場感は，怖いという「バイオハザード」などのようなホラーにも通じる。また，「幻魔 鬼武者」のようなタイプのタイトルの場合は，設定でBGMの音量を変えられるときは，BGMの音量を少し下げることで，より効果音のサラウンドが緊迫感を与えるようになる。攻撃したり，されたりという音で，後ろから斬りつけられているという，イヤな状況をも再現してしまうので，つねに敵に背を向けたくないと思ってしまうほどだ。やられるまえに斬るのだ。



←他機種版よりも難易度などをパワーアップして登場。難しいのだ。

幻魔に斬られるまえに斬れ、敵の迫る音が響き
駆け引きも重要になった闘いは緊迫感もアップ

ガンヴァルキリー

セガ　アクション　6800円

「ガンヴァルキリー」は，360度自由に動き回り戦うアクションなだけに，5.1chによる立体音響を十二分に感じることができる。四方八方から迫り，蠢く敵たちの音。プレイヤーが飛び回れることで，より空間を重要視している。だから5.1chでプレイすると，自分が実際にその世界にいるような錯覚を起こすほどの，より一層の臨場感が得られるのだ。敵の攻撃をギリギリのところでかわし，その攻撃が背後に流れていく音。ダッシュしたときに聞こえるバックファイアーが後ろに取り残されていく様などが，5.1chならではの音として感じることができる。家庭でも，音だけでここまで体感ゲームへ近づいていっているというような感じを得ることができるはずだ。まさに，5.1chなくしては得られない快楽！



←360度の空間を感じさせる演出を加えている。敵の……る

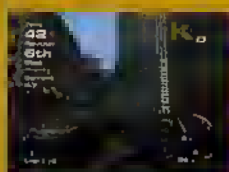
前後左右だけでなく、上下も加えた360度から
迫り来る敵を感じ、自在に動く感覚を体感！

Project Gotham World Street Racer

マイクロソフト　レース　6800円

追いつ抜かれつのレースの緊迫感が
ヒリヒリとした"気配"によって再現！

車の挙動やグラフィックのリアルさがウリの「Project Gotham」。これにさらなる臨場感を求めるとしたら，やはり5.1chサウンドしかないでしょう。わしはエンジン音によって車種を判別できるほどクルマに対する知識や思い入れは持ち合わせていないのですが（そもそも無免許だし），それでも腹にズシリとくるエンジン音は心地よいものです。しかし本領は何といっても，後方にライバル車を背負ったとき。これまでのレースゲームでは，バックミラーにチラチラと映りこむグラフィックと段階的に音量が変化するエンジン音の複合によって表現されていたプレッシャーが，「すぐ後ろに尾けられている」という気配（空気感）で表現されるとあって，身の引き締まり具合もひとしおだったりします。（戸）



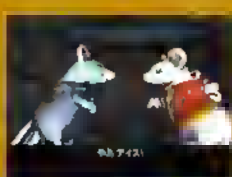
←見慣れた街角がレース場と化す。そこにくり広げられるレース。

ねずみくす

マイクロソフト　アクション　6800円

音響のすごさよりも世界観を感じる作りかな
家の中よりも屋外のほうがいい感じです……

「ねずみくす」の5.1chというのはある意味意外なことかもしれない。そんななかで，対戦の部分ではアポロ以外のキャラの戦っている音などをサラウンド効果で聴くことができる。ただし全体的にかわいいゲームなので，迫力ある闘いとか，迫力ある臨場感というよりも，アットホームな暖かい感じの音使いになってます。まさに，ハードなタイトルとの違いを感じさせる使いかたと言えるかも。何でもかんでも四方八方から聞こえるのではなく，雰囲気作りとも言えるような使いかたができるのも，ドルビーサラウンドのよさなのだ。もっとホームシアターシステムが普及していれば，隠れているマウスが微妙に音を出していたりといった，音のギミックが使えたりするのではと感じられて少々残念。



←Xboxならではの機能のひとつファーシェーディングの毛の質感。

2002 FIFA ワールドカップ™

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　スポーツ　5月2日発売　5800円

大会直前に公式サッカーゲームが発売される。サッカーゲームがどのように5.1chになったのかは，ひじょうにわかりやすい。会場の歓声などが見事にサラウンドで再現されているのだ。場内放送など，位置によって残響音を含んで聞こえてくるなどよりリアルな醍醐味を感じさせてくれるのだ。自分がスタジアムではなく選手のひとりとしてピッチに立っている感覚を，5.1chの音響によって大会より一足早く味わうことができるのだ。得点シーンなどでは大歓声があがるので，より迫力あるゲーム展開を味わえるのだ。緊迫した試合では，場内の応援だけが響くなんていうのは寂しいので，ゴールシーンで盛り上がりたい。対戦相手にたくさん決められるのだけは避けたい。スーパープレイは見応えもアリ。



←ワクワクする大会の臨場感を先取り。操作性もよくなっている。

世界のスーパースターが登場するだけでなく、
スーパープレイの連発にスタジアムも大興奮！

DOUBLE-S.T.E.A.L

BUNKASHA GAMES　アクション　6800円

5.1chと通常の再生音の違いを聞き比べるなら リプレイ時の街の音、騒音、爆音がよいのだ



↑香港をモチーフにした街並みは、夜のほう[illegible]チッ[illegible]

「DOUBLE-S.T.E.A.L」の5.1chでは、破壊系のカーアクションゲームならではの臨場感を再現している。リプレイ時やストーリーモードの物語が語られるところではとくにサラウンド効果を実感できる。現金輸送車を救出したあとの、警官隊の足音などが四方から響くあたりは5.1chを導入していないと聴くことができない部分のひとつだろう。リプレイ時には、街の喧噪がよりリアルに再現されている。人々の声やクラッシュしたときの衝撃音。もちろんほかのクルマが鳴らすクラクションまでもが爆走する中で聞こえているわけだ。通常のプレイでは、自分の視点のため自車の音は均一だが、リプレイでは、左右に横切る音や流れていくように爆走した姿を音とともに再現してくれるので、ぜひ堪能したい。

エアフォースデルタII

コナミ　3Dシューティング　6800円

Xboxの5.1ch対応ソフトの例としていちばんピックアップされることになるタイトルといえるのが、この「エアフォースデルタII」だろう。空中でのドッグファイトによって、ミサイルや戦闘機の爆音が、大空で交錯する迫力を十分に表現してくれるからだ。後ろから迫る敵機やミサイルから逃れる緊迫感。爆破して後ろに消えていく敵機の残響音。ロックオンされたときほど後ろから、そして前から迫るミサイルをどう振り切るのかといった攻防を5.1chが、効果的に表現してくれるのだ。通常なら前後左右だけだが、上下を含めた360度の空間を舞台にしているタイトルならではの効果を出してくれるのだ。まさに、5.1chが空間の演出に役立つということを実感できるタイトルといえる。



↑大空でくり広げるドッグファイトは、5.1chの威力を感じさせる。

5.1chの見本のように思われるが、確かにその360度の音の広がりによって緊迫感も倍増！

ミスト III：エグザイル

メディアクエスト　アドベンチャー　5月2日発売　6800円

美しい画面に注目が集まるが、5.1ch対応になったことで、音もシーンも360度で展開されているのが「ミスト III：エグザイル」だ。プレイを始めてすぐに登場する女性キャラクターが話をしている場面では、話を聞きながらも視点を自由に変えられるので、後ろを向けば後ろから声が聞こえると行ったように、状況にあわせて的確に表現してくれるのだ。こういったタイトルの場合には、細かい配慮としての表現に重点が置かれることになる傾向が見られるが、いままでにも紹介したタイトル共通して言えるのが、空間の表現として5.1chによる立体音響を活用しているということ。当然、5.1chの環境がない場合でも遊べるように作られているので、5.1chの最大の魅力はやはり臨場感だといえるだろう。



↑美しい音、奇異なグラフィック、Xboxの高性能を実感！

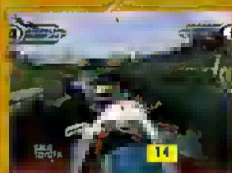
このタイトルは、360度見渡せる視点に対応して、5.1chでも360度の音を堪能することができる!

F1 2002

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　レース　6800円

F1パイロットだけが聴くことができる音を再現 現実にはなかなか味わえない音に注目したい!

エキゾストノーズが響き渡るF1特有の音。コックピットに座ったときの他車とのバトル中に聴こえるノイズや周囲からの音。コースアウトしたときのタイヤが何かを踏む音や、歓声。低速コーナーでのギアダウン、アップ時のエンジンのうなり。そういったF1のレースの音を、テレビの中継でも味わうことができないリアルさをもって体感することができてしまうのだ。実際のコースで聞こえる音とも違う、F1パイロットだけが聴くことができる音が部屋に充満する快感。F1好きにはたまらないのでは？　ただし、レースに夢中になるとアドレナリンの分泌が違う方向にいって聞き取れていないかも？　激しいレースの場合は、見ているほうが楽しい場合も……。音に気をとられてのクラッシュは避けるべし。



↑トヨタと佐藤琢磨の参戦で日本でも話題の今シーズンを先取り。

SSX トリッキー

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　スポーツ　5800円

この作品では、派手な音使いというのではなく、まさに効果的な使いかたがされているのだ!!

派手な音の演出というよりも空間、客席からの声援といった部分で音の広がりを感じさせてくれる。滑走中の周囲の音がプレイヤーを包み込むように響いてくるのだ。音によってプレイしていて楽しいゲームという感じがしてくるのだ。空間の広がりを感じ、広いゲレンデを滑っているような錯覚を起こすというのは言い過ぎかもしれないが、確実に5.1chの音の広がりが臨場感に深みを与えてくれる。もちろん、ゲーム自体のおもしろさが相乗効果を上げているのも事実だろう。ハデではない部分での5.1chの効果を感じさせてくれる作品ではないだろうか？　5.1ch音の使いかたというのは、どうしてもアクション作品のほうが目立つのは当たり前といえる中、このような地味な効果も重要だと感じた。

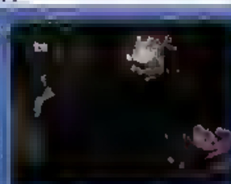


↑中毒患者続出の名作。隠しコースなどのギミックも充実している。

ちょっと番外4ch　サイレントヒル2 最期の詩

コナミ　アドベンチャー　6800円

4chということは、（センタースピーカーとサブウーハーには対応していないので）前後2本ずつ計4本のスピーカーから再生されるのだが、迫力ある低音も人の話声も必要ない「サイレントヒル2」では、4chでも十分"怖い"。クリーチャーの足音などが迫ってくるのが後ろや左右だったりして、とてもイヤな気分に襲われてしまうのだ。視点がカメラ位置なのでキャラが思いどおりに向いてくれないときなどは、冷や汗もの。逆に緊迫感を与えてくれるのだ。お化け屋敷に迷い込んだときに出口が見えない不安感。どこか体の中がうずくような感じ、よりどころのない不安感。そういった不安を自宅にいるにもかかわらず、より深める音の存在を改めて感じることができる。ぜひ味わってみてください。



↑ここまで怖さを、[illegible]々と見せる作品？ クリーチャーが怖い……。

4chだからといって侮れない音の広がりがある。まさに恐怖を倍増させる空間の存在がここに！

ゲームライフにあわせてXboxをパワーアップ!

Xbox周辺機器ガイド

キミはいまのXboxゲームライフに満足しているかな？　本体とソフトを買えばその日からすぐにゲームはできるけど、より充実した環境でプレイしたいよね？というわけで今回はXbox用周辺機器を発売予定のものも含めて大特集！すべてそろえれば、キミの部屋が完璧なXboxルームに!?

ついに『HALO』も発売されたってことで、ますます盛り上がるであろうXbox。「『HALO』で4人対戦するんだから、コントローラーも4つそろえなくちゃ」「だったら、ケーブルもS端子で接続できるやつに……」「どうせなら『ProjectGotham』用にレーシングコントローラーも」なんて、あれこれ買いたくなるだろう。

そこで今回はXbox用周辺機器を完全紹介しよう!

コントローラー

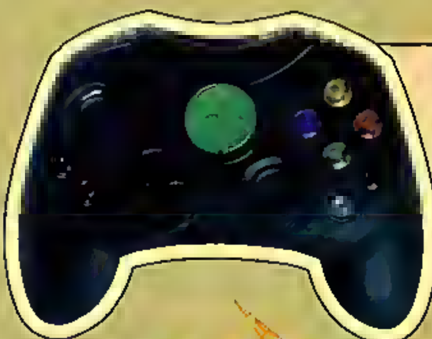
本体を買うと"Xboxコントローラ(ブラック)"がひとつ、ついてくる。どのゲームもひとりプレイでしか遊ばないならこれで問題ないが、せっかくのXboxなわけだし、やっぱ対戦もしてみたいよね。ここはぜひ、通常のパッドはもちろん、ジャンル別専用コントローラーなどもひととおりそろえておきたいところ!



ファイヤーストーム デュアルパワーゲームパッド

発売日未定ながらも、スラストマスターから発売されるつぎの周辺機器はおそらくコレになりそう。シルエットは純正品に近いが、グリップの大きさやアナログスティックの色など、トータル的なデザインでは純正品よりもかっこいいかも？

■価格未定　■スラストマスター
■発売日未定　■対応ソフト:すべて



Xboxコントローラ(ブラック)

本体にも同梱されているコントローラー。アナログスティック(押し込む操作も可)がふたつに8方向パッドがあり、8つのボタン(トリガ)はアナログ入力可能となっている(STARTとBACKボタンはデジタル)。

■3500円　■マイクロソフト
■発売中　■対応ソフト:すべて



ファイヤーストーム Uパッド

その名前のとおり、"Uの字"なデザインのパッド。いままでにない斬新なデザインになっている。ちょっと大きめな印象もあるが、グリップ感はしっかりしたものになっているようだ。

■価格未定　■スラストマスター
■発売日未定　■対応ソフト:すべて



Xboxコントローラ(グレー)

色違いなだけで、デザインや機能は上記コントローラーとまったく同じ。本体と同時発売された。マイクロソフト純正品として別売しているのは、いまのところ2種類のみ。

■3500円　■マイクロソフト
■発売中　■対応ソフト:すべて



ファイティングスティックEX

アナログスティックの操作が必須なゲームでなければ，おおむね操作可能。Xboxをイメージしたデザインで，がっちりとした大きさはかなりの安定感がある。

■価格未定 ■HORI
■発売日未定
■対応ソフト：『式神の城』など



■5980円 ■HORI ■発売中
■対応ソフト：『DEAD OR ALIVE 3』

DEAD OR ALIVE 3スティック

基本的には左記のスティックと同じだが，『DEAD OR ALIVE 3』仕様となっているのでボタンは4つ。白&黒ボタン，左&右トリガの4ボタンは，本体上部に小さめのボタンとして配置されている。同ゲームをやりこむなら必須のコントローラーだ。

■7980円 ■スラストマスター
■発売中
■対応ソフト：『Project Gotham』ほか レーシングゲーム全般に対応予定



360モデナレーシングホイール

フェラーリ360モデナを題材にしたレーシングコントローラー。フットペダルもちゃんとセットであるところがいかにもな感じだ。ホイールの後ろにあるレバーでアクセル／ブレーキの操作が可能。



■[illegible] ■スラストマスター
■発売日未定
■対応ソフト：レーシング[illegible]

ナスカープロビクトリー

米国のストックカーレース"NASCAR"をモチーフにしたレーシングコントローラー。こっちは発売日未定。基本的なボタン配置や操作感覚などは，左記と同じ。

フリースタイラーボード

写真ではその大きさがピンとこないと思うが，実際に人が乗って操作するボード型コントローラー。スノーボードゲームなどはこれでプレイするとかなり雰囲気が出そう。早く発売されないかなあ？



■[illegible] ■スラストマスター
■発売日[illegible]
■対応ソフト：[illegible]ボード系ゲームに対応予定

トップガン アフターバーナージョイスティック

着脱可能なスロットルレバーがついたジョイスティック。スピード感あふれる戦闘機を操縦するなら，スロットルレバーがついていると操作しやすそう。飛行機モノが充実してきたら，ぜひコレも入手したいところ。



フォックス2プロジョイスティック

フライトシミュレーター，ドッグファイト系のゲームならば，コレを使って操作したほうがだんぜんにいい。「ボクは飛行機を操作しているんだ」っていう感覚は，通常のパッドではなかなか味わえない。

■698[illegible] ■スラストマスター
■発売[illegible]
■対応ソフト：『エアフォースデルタII』ほかフライトゲーム全般に対応予定



■価格未定 ■スラストマスター
■発売日未定
■対応ソフト：フライトゲーム全般に対応予定

接続ケーブル

本体とテレビ、本体とコンセント、本体と本体……など各種ケーブル類をマイクロソフト純正品から正規ライセンス商品までを紹介する。本体に同梱されているのは、Xbox標準AVケーブルとXbox電源ケーブルの2本。とくにテレビとの接続ケーブルは種類がいろいろあるので、グレードアップしたいときは家にあるテレビがどこまで対応しているのか、ちゃんと確認しよう。



Xbox標準AVケーブル

本体にも同梱されている標準的なテレビとの接続ケーブル。映像、音声ともにコンポジット接続となっている。いまどきのテレビなら最低限コンポジット端子はついているだろう。

■1500円 ■マイクロソフト
■発売中 ■接続端子：<映像、音声>コンポジット端子
※本体に同梱

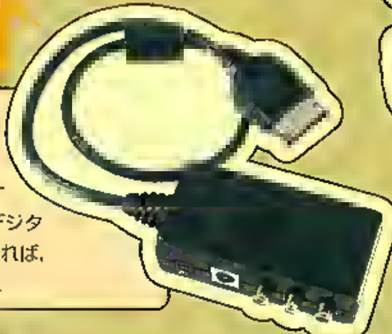


■2500円
■マイクロソフト
■発売中
■接続端子：<映像、音声>RF端子

XboxRFアダプタ

S端子やD端子はもちろん、コンポジット端子すらもなく、アンテナのRF端子しかない……なんていうテレビの場合は、コレを使って接続する。いまどきのテレビなら、まずそんなことはないのでコレのお世話になることはあんまりなさそう。

■[illegible]円 ■マイクロソフト
■発売中
■接続端子：<映像>コンポ[illegible]ト端[illegible]
[illegible]S端子 <音声>コンポジット端子、[illegible]タル端子



Xbox拡張AVパック

映像をS端子にしたいならコレ。音声を光デジタルで出力することができるので、ドルビーデジタル対応アンプ＆スピーカーがあれば、5.1チャンネルを堪能できるぞ！



■3000円 ■マイク[illegible]ト ■[illegible]
■接続端子：<映像>コンポーネ[illegible]端子 <音声>コンポ[illegible]ル端子

XboxコンポーネントAVパック

民生品ではかなりの高画質になるコンポーネント端子を装備したケーブル。音声もコンポジット端子だけでなく光デジタルもある。また、D端子に接続するには、コンポーネント端子をD端子に変換するケーブル（別売）を使えばオーケーだ。

■オープンプライス ■モンスターケーブル
■発売中
■接続端子：<映像>コンポーネント端子 [illegible]コンポジット端子



Xboxゲームリンク400

モンスターケーブル社から発売されている高級ケーブル。コンポーネント端子で接続。実際のプロのオーディオ現場で使われている技術を使っている。実売9000～1万円程度。



■[illegible]
■モ[illegible]ターケーブ[illegible]
■発売中
■接続端子：<映像>S端子 <音声[illegible]

Xboxゲームリンク300

モンスターケーブル社の高級ケーブルS端子仕様。電送効率を高めた仕様になっており、S端子が持っている本来の表現能力をギリギリまで映し出す。実売で8000円程度。

■オー[illegible]プライス ■モンスターケー[illegible]
■発売中
■接続端子[illegible]音声>コンポジット端子

■[illegible] ■モンスタ[illegible]ブル
■発売 ■接続端子：<音声>光デジタル端子
※Xboxゲームリンク400、300、200用光デジタル出力アダプタ

Xboxゲームリンク200

コンポジット端子ではあるが、それでも上位ケーブル同様に24金メッキや耐久性にすぐれたケーブルジャケットとなっているので、外部からの影響も受けにくい。実売6000円程度。





Xboxゲームリンク100

これまで紹介したXboxゲームリンク400、300、200で光デジタル端子を使えるようにするためのケーブル。この組み合わせで、映像も音も最強となるはずだ。実売6000円程度。

Xbox システムリンクケーブル

Xboxどうしをつなげるためのケーブル。2002年4月現在でこのケーブルに対応している対戦可能なゲームは『HALO』のみ。レースゲームなどもこれに対応してくれるとうれしいよね。

■1200円 ■マイクロソフト
■発売中 ■対応ソフト『HALO』



その他

コントローラー、接続ケーブル以外にも、まだいくつかの周辺機器が発売されている(もしくは予定がある)。メモリユニットは必要に応じて購入するといいぞ!

■9500円 ■マイクロソフト ■発売中



メモリユニット

セーブデータなどを保存しておくためのメモリカード。Xboxの場合、基本的にハードディスクへセーブされるようになっているので、データを友だちの家まで持っていくような場面で活用されるだろう。



■3800円
■マイクロソフト
■発売中

XboxDVDビデオ再生キット

映画などのDVDビデオを再生するためのリモコンおよびレシーバ。これを使うことで、XboxでDVDビデオを再生することができるようになる。Xboxはテレビと接続しっぱなしになることが多いから、これも必要かな?

■スラストマスター
■発売日未定
■備考:人気タイトルのセーブデータを収録予定



8Mバイト メモリユニット

基本的には上記にあるマイクロソフト社製メモリユニットと同等の機能を持った製品。コントローラーにある拡張ポートに挿入して使う。人気ゲームタイトルの特別なセーブデータが収録された状態で発売される予定。いまのところ収録タイトルは未定。



■1000円
■マイクロソフト
■発売中
※本体に同梱

Xbox電源コード

電源を供給するためのケーブル。もちろんXbox本体に同梱されている。各種ノイズから守ってくれるシールド(本体側にある円筒状のもの)がついているので、他機種の電源ケーブルがそのまま使わず、Xbox使用時は必ずこれを使うようにしよう。

■価格未定 ■マイクロソフト
■発売日未定 ■備考:オンライン
ボイスチャットにて使用



Xbox コミュニケータ(仮称)

2002年内開始予定のXboxオンラインサービスにて、音声によるチャットを実現するための周辺機器。コントローラーの拡張ポートに刺す。

海外ではいろんな周辺機器がッ!?

米国生まれのハードということもあり、周辺機器もアメリカなどではすでに多数発売されている。ここでは、その一部を紹介しよう。

海外で発売されている周辺機器は日本版Xboxにも接続可能だが、保証されているわけではない。海外旅行などでこれらを購入しても、うまく動作しないかも……ということは理解しておこう。中にはマイクロソフト未公認のものもあり、一見ちゃんと動いているように見えても何らかの不具合が発生するかもしれないので、これらを接続する場合はあくまでも自己責任で行うように。



⬆欧州で発売されたレーシングコントローラー。



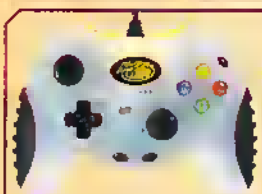
⬆左側のハンドル部のみを上下させて操作する。



⬆欧州で発売されたサードパーティー製パッド。



⬆これも欧州で発売されたジョイスティック。スティックの握り部を交換することも可。



⬆スケルトンのパッド。日本人にはちと大きい。



⬆アナログ21ピンや、D端子に直接接続できるケーブルもある?

創刊記念特別コンテスト

Xbox川柳 コンテスト結果発表!!

本誌Vol.2で募集した創刊記念コンテスト"Xbox川柳コンテスト"の結果発表！　応募総数なんと598通！　いずれ劣らぬ傑作、珍作揃いのなかから、編集部の川柳フリーク3名の独断と偏見（そして深い愛）により選ばれたのは、18作品（最優秀作3名、優秀作15名）。ここでとくと紹介することにしよう。

にっし〜●……。ムネタツさんってムッツリスケベだったんですね……知らなかった。

フルヤ●子どもの私には大人の世界にはついていけないや。私が好きなのはこんな川柳ですね。

ほほえみ絶やさぬ笑い箱
それは何かとたずねたら
えっくすぼっくす　と二度笑う

（愛知県／鈴木忠）

フルヤ●このダジャレのセンスがたまりませんなあ〜。これはいい川柳ですよ。

にっし〜●親父ギャグが好きなキミらしいね。でも、五・七・五を思いっきり外しているじゃないか。

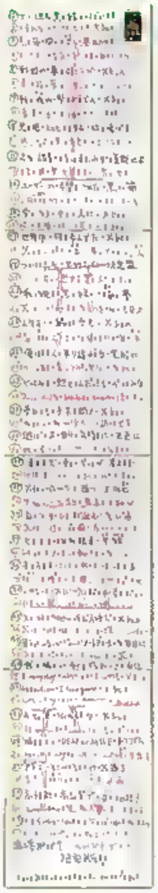
フルヤ●それがいいんですよ。規格ハズレの男がいまはもてる時代なんです。にっし〜さん！。Xboxだって規格ハズレでしょ!!

ムネタツ●なるほど。でも、キミの場合は規格ハズレというよりも、問題外という感じだね。

フルヤ●これは1本取られたなあ〜。こんなときはつぎの川柳を詠んで退散するとしましょうかねえ。バツが悪いし……。

プレステも　X（バツ）が悪いと
のたまうち

（京都府／森山耕次）



特別賞

（神奈川県／杉崎優）

➡4枚のはがきをつなげて送ってきたという大労作。その労力に感動して特別賞を進呈!!　はがき4枚でなんと62の川柳を書いてきてくれました。（内容はともかくとして）その努力はスゴイ!!

ムネタツ●おあとがよろしいようで……。では最後に最優秀作3名の発表をします!!

このデカさ
どこに置くのと
嫁が言う

（香川県／赤瀬公夫）

フルヤ●いや、情景が浮かぶ川柳ですよね。世のだんな様ならみんな経験したことがあるような……。Xboxはデカイんで、主婦の方はいい顔はしないかもしれない。それでもご主人はXboxが欲しいからつい買ってしまう。で、うちに持って帰ってみたら案の定、妻はイヤな顔をした……。そんなストーリーが浮かぶような川柳です。哀歓が漂ってますね。

にっし〜●うちの奥さんはけっこう喜んでいたけどなあ。ふたりして『ねずみくす』でふわふわ遊んでいるよ。

乳揺れに
ハード購入？
父揺れる

（愛知県／山田紀男）

ムネタツ●Xboxは欲しいけど、ちょっぴり高いので悩んでいる。そしたら店頭で『DOA3』のムービーが流れていて、ヒトミの乳が揺れているのを見てしまう。そこでお父さんは買うか買うまいかいっそう悩むんだな。父の揺れる心境を巧みに表現した川柳と言えるだろうね。

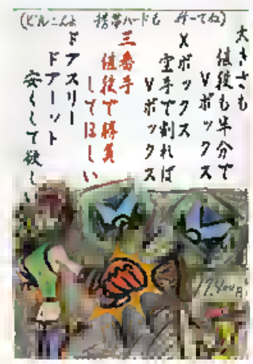
フルヤ●あるいは、世のすけべなおじさんの気持ちを代弁したと言うべきか……。

孫のため
手にとるじいちゃん
腰ぎくり

（兵庫県／赤松尚樹）

にっし〜●ゲーム好きのお孫さんが、おじいさんにXboxをねだったんだな。そこで目の中にいれても痛くないほどかわいがっていたおじいさんは、孫のためにXboxを購入するべくお店に出向いた。そこでXboxを持ち上げたときに起きた悲劇を詠んだのがこの川柳だ。おじいさんの孫に対する愛と、それを裏切られた哀しみがユーモラスに描かれているね。

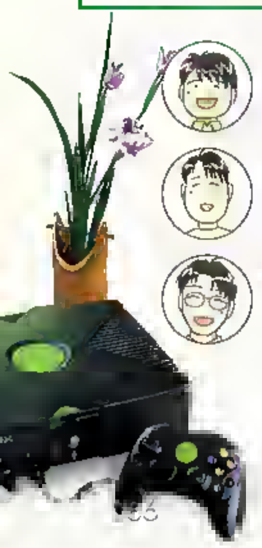
一堂●今回はおしまい。皆様どうもありがとうございました!!



特別賞

（京都府／富士原純一郎）

⬆何とユニークなイラスト!!　Xboxを真っぷたつに割るヒトミが斬新。おもしろすぎです。



イラスト：早方幸司

選者紹介

ムネタツ●さすらいのモバイラー。ソニーのCLIEを手離さず。所持するパソコンは5台。趣味は最近生まれたばかりのかわいいお子さんをあやすこと。私設ファミ通Xbox川柳クラブの良心。

にっしー●さすらいのフードファイター。奥鴨界隈では知らぬものとてないグルメ王。ただし、口にした食事はお腹に肉として蓄積。趣味はフェレットと遊ぶこと。私設ファミ通Xbox川柳クラブのムードメーカー

フルヤ●さすらいの進行バスター。印刷会社には彼のことを嫌う者が後を絶たず(本人は進行が遅いことを悔いている)。趣味は明けがたにひとりで原稿を書くこと。私設ファミ通Xbox川柳クラブの自称反町隆史。

最優秀作品には Special Editionを プレゼント!!

●最優秀作3名…Xbox Special Edition
●優秀作&特別賞15名…本誌特製テレホンカード



◎川柳(せんりゅう)とは……「俳句と同形式で(五・七・五)、とくに、こっけい・あてこすりを旨とする短詩」(三省堂刊・新明解国語辞典より引用)

フルヤ●やあ~。疲れました。全作品に目を通すのは。3日3晩徹夜でしたよ!
にっしー●何言ってんだか~。あっちふらふら、こっちふらふらしていたくせに。本当に集中力のなさは天下一品だなぁ~。
フルヤ●なにおう~(怒)。にっしーこそ机につっぷして寝ていたじゃないですか。
ムネタツ●まあまあまあ。せっかくのスペースをキミたちの戯言でつぶすのはもったいない。さっそく発表に入ろうよ。まずは優秀作から。

デカくても 細かな画仕事 得意です
(岐阜県/伊藤博)

画像処理 美白するより 効果アリ
(宮城県/橋本修)

フルヤ●Xboxのグラフィック性能に注目した作品は多かったけど、今回はこの2作品を選出しました。
にっしー●「デカくても~」はデカいのに細かい画仕事が得意という対比がグー。「美白処理」は故・鈴木その子さんを思わせて泣ける。本当に真っ白だもんなあ『DOA3』のキャラ。

エックスに 桜の花も 乱れ咲き
(愛知県/片田正臣)

フルヤ●グラフィックと言えばこの川柳もその系統ですね。『斬 歌舞伎』とかけていると思うんですが、Xboxだからこそ、桜の乱れ咲きも可能になったわけです。
ムネタツ●ソフトを絡めた川柳といえば、こんなものもよかったね。両方とも美しい川柳だよ~。

貯めるのは クードスよりも まずお金
(北海道/匿名希望)

『DOA』 行く着く高みは X(未知)の世界
(東京都/水野森太郎)

にっしー●美しいと言えば、つぎの川柳なんかどうですか? ボクお気に入りなんですう~。

黒き箱 ブロードバンドの パスポート
(京都府/古谷功二)

フルヤ●顔に似合わずにっしーも抒情派ですね。では、こんなのはどうですか? 心が洗われますよ、私は。

黒船に 託す未来の 希望(ひかり)かな
(群馬県/堀宗孝)

ムネタツ●いいねえ。美しい~。オレはこれが最優秀作だと思ったんだけどなあ。
フルヤ●今回はハードディスクを題材にした川柳も多かったですね。そんななか選出されたのはつぎの2作品。

いい夢は ハードディスクに 残したい
(千葉県/永山成人)

受験生 僕も欲しいな その記憶力
(岐阜県/赤石将宏)

ムネタツ●「いい夢は~」も雰囲気があっていいねえ。ハードディスクに残すのはどんな夢なんだろう? Xboxでいい夢をみたいという思いも込められているような……。
にっしー●赤石さんは15歳。切実さがにじんでますなあ~。ボクにも同じような経験がありますよ~。
フルヤ●同じような経験と言えば、つぎの川柳はどうですか? 私は思わずわらっちゃいましたよ。

スイッチオン! あれ? 間違えた トレイ〃ウィーン〃
(愛媛県/須藤孝幸)

ムネタツ●ハハハ。「あるあるある~」って感じだね。オレも確かにそんな経験あるよ。
フルヤ●イジェクトボタンと電源ボタンの関係を詠んだ川柳はいくつかあったんですが、これがいちばんだったように思います。
ムネタツ●こんなのはどうだ? 連歌だけど、オレは思わずうれしくなっちゃったんだけど……。

妻叫ぶ こんなに黒くて 大きいの 見かけより 思った以上に 速いのね
(大阪府/矢野義彦)

READER'S box 読者投稿コーナー

今年の大型連休、惑星HALOでのんびり過ごすのも悪くないかも。そんなXbox大好きっコが集まる読者コーナーの始まりですよ～。



Xbox買いましたよ～のコーナー

我が家にXboxがやってきた喜び、驚き，感動などなど、フレッシュな購入報告をどしどしお待ちしてます。

●2月2日、俺はXboxと『DEAD OR ALIVE3（以下DOA3）』を予約した。理由は『DOA3』の初回購入特典が欲しかったから。そして2月22日、待ちに待ったXboxと『DOA3』の発売日。俺は学校の帰りに急いで買いに行った。家に持って帰り、限定版を確かめてみた。そして俺は気づいた。限定版がもうひとつ付いてきたことに。これはXboxを買った人なら誰もがもらったと思う。それは"筋肉痛"。つぎの日俺は筋肉痛で学校を休んだ。しかし俺はその日、『DOA3』を20時間くらいぶっ続けでやった。筋肉痛など忘れて。あやね最高。

神奈川県　AYANE=LOVE

●こんばんわ，俺は最近までPS2にハマッてました。CMとか雑誌でXboxのことを知り、最初は「何考えてるの？」とか友だちとバカにしてました。そんなあるとき、友だちとゲームショップへ行ってXboxの『DOA3』を体験。やった瞬間に考えが変わり、PS2とソフトを全部売って、昨日Xboxと『DOA3』を買いました。ともにPSの世界を叩き潰しましょう。いま欲しいソフトは『UFC2』と『HALO』かな。あとバイオ系のゲームが欲しいッス。

MAIL VOICE

●つい最近、Xboxを買いました。なんと『DOA3』セットで3万(ナイショ)円という格安で。売れてないのかなぁ～と思いつつ帰宅して友だちと箱を開け，友だちにXbox本体の表面についているビニールを背中に張られながら（気づかなかった）セット。「でけ～&きれ～」を連発しながら『DOA3』をやりました。　愛知県　F-7

――本体同時発売のソフトの中では、公の販売数どおり『DOA3』が抜群の人気を示している様子。やっぱり遊びたいソフトがあっての本体購入。『DOA3』に続く強い牽引力を持ったソフトに期待というとこです。まずは『HALO』ですね！

目安箱 Xbox

「Xbox、こうしたらもっと楽しくなる！」といった意見や提案など、Xboxをパワーアップさせるためのアイデアを大募集。今回は増量編。

●相当額の広告費を投入したらしいが、実際にどういう形で使われているのか見えてこない。「アーユーレーディ？」キャンペーンなども本体を購入してから初めて知るような感じ。特定の店舗で体験イベントを行ったりするよりも、一般の認知度を上げるためにテレビCMをもっともっと投入すべき。また、イメージ的な広告は避けるべき。一般的にはXboxはほかのハードとどこが違うかまだ理解されていない部分が多いと思うので、具体的に説明するようなCMを数パターン作って放映してほしい。　東京都　ひろい

●本体カラーのバリエーションを増やすことと，できれば本体の小型化、軽量化。とにかく何がなんでもエニックスを取り込む。やっぱり『ドラゴンクエスト』のハードを引っ張るパワーはものすごい!!　神奈川県　ヘロドトス

●安易にPS2、ゲームキューブと同じソフトが供給される限りXboxは売れないと思うのです。Xbox基金を設立して、移植禁止の条件で開発援助をする。そのソフトもただお金を出すのではなく、アイデアを認めたモノに厳選する。僕が不思議に思うのは「発売まえに、そのゲームの操作性および本当におもしろいかどうかチェックをしてるの？」と思うものが商品化されてることです。ひとつのハードでクソゲーが続くと、そのハードはクソゲーが多いというレッテルを貼られかねません。発売まえのチェックを厳しくすることです。　広島県　Imaken



メーカーに願いを

Xboxでの新作希望、他機種のゲームの移植希望、熱い応援メッセージなど。ゲームメーカーに届けたい想いをはがきに書いて送ってください！

●愛しのセガ様へ。『サクラ大戦』を!!　ぜひ!!　Xboxへ!!　しかもオリジナルで!!　『サクラ』がXboxにくるなら、何でもします!!　Xboxの画像が最強なのはもう十分わかりました。やはり、ここはガツンと3Dにとらわれないソフトを出して、目にもの見せてやりましょうよ！

福島県　蒼玲

Xbox用ソフトを開発しているメーカーへ。ソフトラインナップを見ると、ソフトの値段が高いという感じを受けます。ハードの能力が高くなって、コストが高くなるのかもしれませんが、もう少し値段の安いソフトも出してほしいです。　広島県Imaken

●2月号で『DEAD OR ALIVE 3』は新しいコスチュームを"服ディスク"で追加するようなことも可能と書いてあったけれど、ぜひ実現してください!!　できれば、"この夏流行のファッション"みたいな感じで季節ごとに!!

愛知県　霊畑京士

●ぜひ名作『アローン・イン・ザ・ダーク』をXboxバージョンで移植してほしいです!!　廊下を歩く足音や戦う効果音をXboxの機能をつかってよりリアルに表現。新たな謎解きがあってもいいかも？

茨城県　モーニング息子。

●ゲームキューブに独占供給すると発表されたけど、やっぱり『バイオハザード』でしょう。Xboxのポテンシャルを活かしたグラフィックも供給してくれない？　神奈川県　ヘロドトス

●根強い人気を誇るコナミの『悪魔城ドラキュラ』シリーズの最新作を出してほしいです！あの幻想的で独特な悪魔城の世界観を上手に美しく表現し、醸し出すことができるのは、Xboxしかないでしょう！

東京都　チャッキー

発売中ゲーム読者レビュー

ここは、読者の皆さんによるもうひとつのレビューコーナー。新作ゲームのクロスレビューとは違い、投稿の多いタイトルは何回でも取り上げていくのが特徴です。遊び込んだ皆さんの評価は？

ガンヴァルキリー



セガ　3月21日発売　アクション　6800円

3D空間を自由に飛び回りながら敵を撃ちまくるSFシューティングアクション。ふたつのアナログスティックを使い、上下前後左右、あらゆる方向への移動、攻撃が可能。

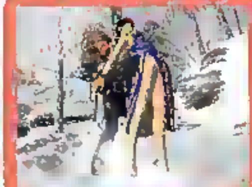
東京都 アナザワールド（プレイ時間 20時間）
"キャラを動かすこと"自体が楽しい。久しぶりの正統派アクション。ブーストコンボのシステムが、いままでの"撃つ"だけのゲームから、さらに一瞬一瞬のアクションの密度を高めている。マップの把握と操作スキルの向上がスコアにダイレクトに反映される絶妙なバランスは、さすがだ。

群馬県 プロジェクトXbox（プレイ時間 20時間）
空間を生かした3Dアクションシューティングゲーム。視点移動や方向転換がスムーズでスピード感がある。世界観が「パンツァードラグーン」シリーズによく似ており、セガマニアの自分としてはヨダレモノの作品。できれば使えるキャラクターをもう少し増やしてほしかった。

新潟県 バンゲリングバイ（プレイ時間 40時間）
数あるアクションゲームの中でも難度は非常に高め。操作に慣れ、キャラを自由自在に操れるようになってからが、真の本作の始まりといえるだろう。ブーストコンボによる独特の浮遊感は、一度味わった人しかわからない楽しさのはずだ。個人的に、ケリーの後ろ姿にかなり惚れました。

鳥取県 砂丘の狼（プレイ時間 20時間）
ブーストがうまく使えないと、いまいち大味な印象。アクションが苦手な人でも、最初から爽快な展開が楽しめるとよかった。ハレー超人の設定や世界観などが、ゲーム中にあまり出てこないのも残念。デモムービーやイベントシーンなど、クリア一後のご褒美がもっと欲しかった。

DEAD OR ALIVE 3



テクモ　2月22日発売　アクション　6800円

打撃・投げ・ホールド（つかみ）の3すくみのシステムが独創的な対戦格闘シリーズ第3弾。今回は新たに3人のキャラクターを追加。好評の隠しコスチューム要素も健在。

鳥取県 砂丘の狼（プレイ時間 35時間）
Xboxのポテンシャルを最大限に引き出した映像には目を見張るものがある。連続技もスムーズにくり出すことができ、そのときのカタルシスは何とも言えない。美麗な女性キャラクターの見た目に目がいきがちだが、キャタクターの背景にあるストーリーもよく作り込まれている。

千葉県 テットオアイート（プレイ時間 50時間）
異色派格闘ゲーム「DOA」の最新作は、独自の3すくみシステムにより、他の格闘ゲームの追随を許さない熱い駆け引きとギリギリの緊迫感。最高峰の華麗なグラフィックが闘いを加速させる。また、それらを彩るキャラも魅力的。とくにシリーズ伝統のカワイイ女性キャラは必見だ。

長野県 X MANサイコー（プレイ時間 15時間）
遊びに来た友人たちを1プレイで黙らせる凄まじいデキ！ ひとりプレイはやや遊び足りないが、接待用の対戦ゲームとしては文句なしです。ハヤブサの必殺技"飯綱落とし"がキマったときは、いつも気持ちがいいけれど、僕は女の人のおっぱいが揺れる演出はあまり好きではありません。

大阪府 北野正幸（プレイ時間 20時間）
闘いかたによって、敵も味方にもなるステージの数々。戦略性も大幅アップしている。ストーリーモードに少し物足りなさを感じたが、ほかのモードが十分にカバーしてくれる。あと、忘れてはいけないのがスタイル抜群な女性キャラたちの存在。ゲーム全体を盛り上げてくれる。

式神の城



メディアクエスト　3月14日発売　シューティング　5800円

アーケード用[illegible]ングの移植。キャラごと[illegible]異なる特殊攻撃"式神"、敵弾や敵キャラに近づくほど高得点を生み出す[illegible]ションボーナスなど[illegible]テム[illegible]。

サファイア（プレイ時間 21時間）
ジャンルとしては弾除けの部類に入る。ゲームとしては旧来のシューティングの印象を受けるがその作りこまれた世界観と当たり判定の小ささがプラスの方向に働き爽快感のほうが勝つ。シューターなら本体と同時購入を検討してもまったく損はナシ。オプション系統にはやや不満が残る。

東京都 アナザーワールド（プレイ時間 20時間）
接近戦が熱い攻略システムは新鮮。シューティングの弾避けのスリルがさらに倍増している。見た目の派手さは少ないが、遊べば遊ぶほど応えてくれる内容だと思う。残念なのは、家庭用移植ならではの追加要素がほとんどないこと。オリジナルのオープニングデモもも物足りなかった。

エアフォースデルタⅡ



コナミ　2月22日発売　3Dシューティング　6800円

DC版に続くシリーズ第2弾。世界の戦闘機を操縦して敵機や目標物を破壊し、さまざまな作戦を遂行していく3Dフライトシューティング。実在戦闘機が80機以上も登場。

千葉県 スレイヤー（プレイ時間 30時間）
シミュレーターとしてのリアルさよりも、シューティングの爽快感を重視した作りが個人的には好印象。美しい映像の中を思うままに飛び回れるのは、それだけで爽快だ。往年の「ツインビー」などをパロった隠し機体も、古株ゲーマーには涙もの。アニメタッチの隠しステージは必見かも。

青森県 蒼い蜘蛛（プレイ時間 54時間）
とにかくサウンドがすごい。ミサイルが機体を突き抜ける感じがよくできている。グラフィックも、波に反射する太陽の光や機体の影の表現などがすばらしい。各機体の特徴が弱い、自機の墜落シーンがカットされている、一部のアクションがやりにくいのが残念だが、総合的には納得。

読者レビュー大募集!!

本誌では皆さんがプレイしたゲームのレビュー（批評文）を募集します。タイトルは、現在日本で発売中のXbox用ソフトであれば何でもオーケー。下の①から⑤の要素に従って、あなただけのレビューを書いてください。ポイントは、限られた文字数の中で、"あなた自身が強くそのゲームについて伝えたい"点が盛り込まれているかどうか。「全体的に完成度は高い」といった広く浅い表現だけでなく、具体点も挙げると説得力アップです。

レビューのきまり

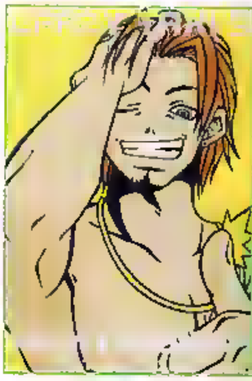
① レビューするソフト名
② 名前（ペンネーム）
③ プレイ時間
④ レビュー文章（13文字×10行）
⑤ 総合評価（1～10点）



↑新作ゲームのレビューも大募集。本誌のクロスレビュアーと勝負です！

イラストギャラリー ILLUST GALLERY

カラーイラストはもちろん、カラーマンガも大歓迎！　まだまだ採用率は高いですよ。



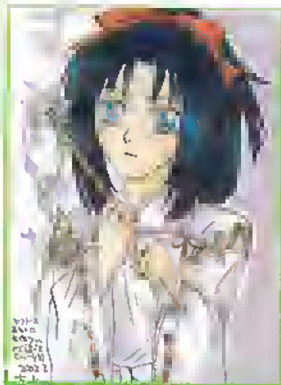
ホント、早く彼を走らせたい。
静岡県　玉砕1号



今月の特等席

埼玉県　Pooki

クレイジーな熱気、伝わりまくり。もう誰にも止められないって勢いがイカす！



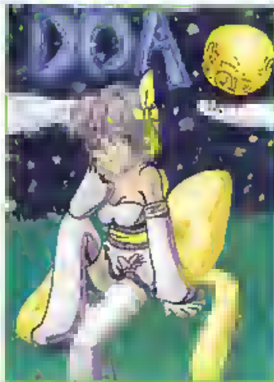
和のしとやかさ、よいです。

新潟県　蒼みそ



リズがこんなにかわいらしく。

愛知県　chia



お月さまの下で、何を考える？

東京都　麗々夢



人間と式神、その宿命の関係。
宮崎県　ひまわり



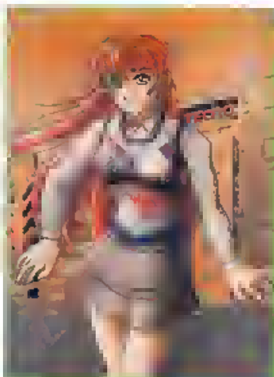
ちょっと凛々しめのケリーです。

長野県　オマケを付けろ



品のある萌え、がポイントかな。

大阪府　底王改



シチュエーションがグッときます。

東京都　Dr.ひろい



何を着ても、決まります。
東京都　虹すけ



スターキャストが勢ぞろいっ。
長崎県　音速の奇行師

米Xboxチャンピオン来日！＆挑戦！

3月某日、[illegible]好青年が編集部を騒がせた。彼の名はブレ[illegible]オコーネル。昨年10月に米ロサンゼルスで行われた"Xbox48時間耐久ゲーム大会"のチャンピオンだ。現[illegible]学1年、今回が初来日という彼は、その爽やかな[illegible]ックスからは想像もできな[illegible]ま[illegible]のゲーム[illegible]ァン。Xboxはもちろん、PS2、ゲームキューブからネオジオポケットまで（！）おもなゲーム機はすべて所有しているという（しかも日米の両バージョンを！）。聞けば、『HALO』がいちばん好きというチャンピオン。じゃあ対戦しようじゃないかと[illegible]鼻息荒く挑んだ相沢編集長はじめ編集3人。結果は以下のとおり（赤キャラが編集部員）。爽やかな笑顔でつぎつぎと狙撃されちゃいました。You are the champio[illegible]！（チクショー）



←[illegible]1日2時[illegible]、というチャン[illegible]ンの「レディ」。



↓いや〜、やられた殺られた（涙）。



←全員[illegible]になる[illegible]く



➡かなり遊んでい[illegible]しく余裕の[illegible]

LETTERオアシス

ここは、はがきの憩いの場。ゲームの話題はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、のんびりフリートーク。

●懸賞でXboxが当たりました。うれしいというより、こんな高価なものが当たったことが信じられず、ゲームボーイアドバンスしかない我が家はTVゲーム機に関してはまったく無知なため、この本を買ってみました。でも、やはりどう扱えばよいのかわからず、Xboxはいまだに箱に入ったままの状態です。
茨城県　Xbox箱入

――それはもったいない！　テレビへの接続なんてすごく簡単ですよ。まずは1本、遊んでみて！

●以前、ゲームWAVEの放映でビル・ゲイツが伊集院光さんにXboxを1台プレゼントすると約束してましたが、本当にプレゼントしたのですか？　神奈川県　ヘロドトス

――どうなんでしょう？　でもあの伊集院さんなら、届くのが待ちきれずに自分で買っちゃいそう。

●Xboxを見せるために友人を家に呼びました。友人は「デカ過ぎ」とか「コントローラーが安っぽい」とか言ってました。だが30分後には「イイね、これ欲しくなってきた」、「ソフトがありすぎて迷う」と言わせることに成功しました。というか洗脳？　東京都　なおや

――ミッションコンプリート。引き続き、洗脳作戦を続行せよ！

●昨日、三十路を迎えた。（中略）そうか、まだゲームやってるか、俺。　東京都　ガラスの中年

――20年間ゲームやってるなんて、ある意味すばらしいこと。明日があるさ！（何のこっちゃ）

●私の友人はかなりのレースゲーム通（自称）だが、本物のクルマを運転したことはない。リアルな操作感とか、わかるのか？
石川県　オンライン猿

――そうそう。シミュレーター系とか「こんな感じなんだろうなー」って何か納得しちゃいますよね。

●プロレス（WWF）好きの会社の先輩が、マッチョになるためにアブトロニックを6個くらい買って体中につける計画を立てていた。
埼玉県　ヨッシー

――運動不足な編集部員のあいだでも、じつはちょっと気になってるアブ。誰か効果のほどを教えてください！（かなり真剣）

編集者へ！

――本誌も創刊3号を越え、編集部への声もどんどん増えてきました。すべて目を通しますので、今後ともヨロシク！

●World Wide Xboxを見たが、もっとページを増やし、海外ソフトの特集を組むべきだと思う。そうすれば海外ソフトが浸透していくし、なかには日本人に合うソフトもたくさんあるはず。
愛知県　ブー

――今号でも数々の直撃取材を敢行しているように、海外情報にも力入れます。乞うご期待！

●セガの名作ソフトがXboxで再度リニューアル移植されると雑誌で読みました。そこで、移植希望のソフトを読者から募集してください。セガファンよ！　立ち上がろう！　三重県　イトウリョウジ

――もちろん（？）セガ関連のネタはいろいろ企画中ですヨ。

●緑色のXboxが先月号に掲載されていましたが、あれは何ですか？
高知県　シオジジイ

――開発中のROMを動かすためのデバッグキットバージョンです。一般には売られていません。

●『HALO』やりたさに、Xboxを購入しました。Xboxとテレビが2台ずつ、ソフト2本とネットワークケーブル、イーサネットハブがあれば、ふたりで2台のテレビを使って分割画面なしに対戦可能なのでしょうか？
福島県　カルロス.S

――可能です。各機のプレイ人数によって、テレビごとに画面分割（1～4）が変化しますよ。

●"攻略"というのは、最後まで進める道筋の紹介だけではないハズ。そのゲームをもっと楽しむためのおもしろ情報とかも、プリーズ!!　東京都　Xデイ

――ごもっとも！　ゲームを遊び倒せる記事、ガンバリマス。





寝ながらテレビ。（千葉県　デットオアアイート）

おたより待ってます！

（7月号の締切は5／13必着）

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。

②投稿には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト（未発売のものは不可）を忘れずに記入してください。

③封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。

④あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。

文字投稿はEメールでも受け付けています
アドレスは

xbox@ml.enterbrain.co.jp

プレゼントのお知らせ

毎号、掲載者の中から抽選で3名に好きなXboxソフトを、5名に本誌特製テレホンカードを進呈！

あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

それってゲームばぁ？

第3回 日本はどうなる?!

竹内 倫



竹内 倫 Hitoshi Takeuchi

ファミコン時代より、いくつかのゲーム会社で宣伝・広報を中心とした業務に携わってきた業界古参のゲームおやじ。最近は、ゴールデン・ウィークにプレイするゲームを選別している毎日。

いささか旧聞に属する話で恐縮だが、3月末にセガのイベント（＝GameJam 2）が開催され、2日間とも1万人を越す多くの来場者で会場内は終日にぎわいを見せていた。20年近くつづけてきた家庭用テレビゲーム機メーカーであることを断念し、最後になってしまったドリームキャスト（以下、DC）の製造の中止を発表してから1年以上の月日が経過したが、同イベント会場を見るまでもなく、最近のセガにはいままでにないほどに活き活きとした躍動感が感じられる。昨秋に開催された東京ゲームショウ（以下、TGS）の同社の出展ブースも同様であったが，DC，PS2，Xbox，ゲームキューブ（以下、GC）といった，現在の家庭用テレビゲームの全ハードのロゴが強調されるとともに、周辺に何種類もの対応ソフトの新作が展示され，"世界最高のコンテンツ・プロバイダー"といったキャッチ・フレーズが大袈裟なものでないことを感じさせる。



↑セガを代表するソニックも、狭い日本より広い"世界"を走り回りたい!?

この5年以上，春／秋の年2回開催されていたTGSが，今年から年1回の開催になってしまった。最新のゲームに触れる機会が減ってしまったことは，プレイヤーとしては残念であるが，回を重ねるごとに派手になっていく会場装飾やメーカーごとに開催していたブース内でのイベント等にかかる出費を考えると，出展メーカーの立場としてはしかたのないところなのであろうか？

ゲームのイベントといえば，まもなくアメリカで"E3"（Electronic Entertainment Expo）が開催される。

昨年の同イベントは，秋に発売が予定されていたGCやXboxが事実上初公開されたこともあって，世界中のテレビゲーム関係者が集合したかのようなにぎわいを見せていたが，近年，日本のゲームの新作も同イベント会場にて発表されることが多くなり，イベントとしての注目度は上がる一方である。

今年の場合は"ネットワーク構想／戦略"を中心とした【Xboxの新機軸】が発表されることが期待されているが，他陣営からは【任天堂が"スーパーマリオ"の新作を含めた"GC"の新作ラインアップ】を大々的に公開することを決定しているようだ。

一般消費者（＝ゲームプレイヤー）をおもなターゲットに開催を進めているTGSと，ゲーム業界関係者を招いてのトレードショー的な性格の強いE3。



↑俺たちには世界の電脳都市＝アキバがあるさ。がんばれ日本！　がんばれXbox！

どちらが"世界最大のゲームイベント"であるかといった比較／議論は無意味であるが，（ファミコン以来）テレビゲームの本場は日本であるとの認識をそろそろ改めなければならないのだろう。アメリカのゲーム産業（売上総額）は日本のそれを上回っており，人口に比して考えるまでもなく，その差は拡大していくことが予測される。ゲームメーカーの主軸が日本からアメリカ、さらにはヨーロッパ[illegible]に向けられていく状況。日本（のゲーム／ゲーム産業）はどうなってしまうのか!?

Les infos chaudes du X-box

フランス発 Xbox事情

No3

text GREG

3つ。それは、マイクロソフトの秘密兵器の数です。さっき発表されたばかりをものを，すぐお伝えします！　ぐずぐず言わず紹介させていただきます。

ひとつ目，ヨーロッパ・アメリカのPCゲーマーを夢中にさせた昨年のトップセラージェットアクション「Crimson Skies」がXbox移植決定。しかも画質はパワーアップ！　第二次世界大戦のようなどこかレトロな未来，諸島制の世界での戦闘機の戦いを描いたアクションたっぷりのヒット作です。自分の力を誇るためにプレイヤーが自分の戦闘機を改造したりなど，かなりこだわりの空戦を行います。

ふたつ目はもっともロボットを愛している日本人向きの「Mech Assault」です。名前に違わず，ゲームのシナリオはメカもの。宇宙海賊の手に落ちた惑星を助けるために，パイロットひとり，エンジニアひとりとメカひとつが送られ，海賊たちの防衛装置の破壊を目指すのだ。各ミッションをより効率よく果たすために，いろんなことができます。戦闘中に自分のメカを敵のパーツで改造したり，メカから降りて敵メカを奪って乗り換えたりと、オリジナルでおもしろい。デキも信じられないぐらいリアルで，ミサイルなどがビルに当たったらガラスが粉々に落ちて，ビルの穴の中からビルの裏が見えるなど，現実的なフィーチャーがいっぱい入っています。技術的にもすごく驚かされます。

そして，3つ目のゲームは「Quantum Redshift」です。シナリオはありませんが，ゲーム性はきちんとしてます。「ワイ●アウト」のような近未来的なレーシングゲームで，800キロで走らせてくれるゲームってこれくらいしかない。アニメーションも滑らかで，間違いなく期待できる作品です。XBoxの三銃士、参上って感じ？　これでもう，うまくいける気がするかも，Xちゃん。



↑昨年話題のプロペラ空戦。PCからXboxへ強化移植される「Crimson Skies」は大注目！



↑倒れるぐらいの画質。始めたらやめられない次世代の味の「Mech Assault」。



➡「Quantum」テクノと近未来が好きな人に超オススメ"



GREG
[Gregoire Hellot]

「スパロボimpact」に夢中なせいでどんどんオタク化し，グレンダイザーが戻ってきたことがうれしいフランス人。今回はE3直前のスクープを入手できたため、久しぶりに鼻高々。

Readersbox

Xの系譜

Xboxの前身ハード(?)、MSXについて語り合う夢(??)の1ページ

Xbox登場の布石は、いまをさかのぼること19年まえにすでに打たれていた!! だからといってこんな連載がまかり通っていいのか!?

MSXアーカイブス　MSX1スペック検証1983)

ほどほどの性能が本体普及のカギに

以下に紹介したのは、MSXとXboxのスペック表。単純に比較はできないものの、何となく隔世の差があることはおわかりいただけるはずだ。

先月号のこのコーナーでも少し触れたように、MSXの性能は、すでに16ビット機が発表されていた当時のパソコンの水準と比較しても特別高いものではなく、むしろ"中のやや下"程度のものだった。とはいえ、キャラクターをスムーズかつ高速に動かせる"スプライト機能"付きのビデオチップを採用したことや、外部周辺機器による機能拡張性を考慮した優れたBIOSシステムを構築したことによって、MSXはゲーマーから"ハンダゴテ愛好家"まで、幅広いユーザー層にとって魅力的なパソコンとなった。ハードの特徴はスペック表だけではわからない……ということだ。

	MSX	Xbox
CPU	Z-80A相当(約3.5MHz)	Intel733MHzプロセッサ(PentiumⅢベース)
メモリ	ROM32Kバイト+RAM8Kバイト～128Kバイト(=1Mビット)+VRAM16Kバイト	64Mバイト(400MHz動作DDRSDRAM)
VDP(グラフィックチップ)	TMS9918相当	XGPU(NVIDIA製GeForce3相当の3D描画能力)
最大発色色/最大画面解像度	16色/256×192ドット	約1677万色(フルカラー)/1920×1080ドット
グラフィック特性	スプライト機能:16×16ドットセル(16色中1色)を32枚同時制御可能	ポリゴン描画能力:1億1600万ポリゴン/秒
サウンド/出力	矩形波3音+ノイズ1音のうち最大3音同時発音(AY-3-8910相当)/モノラル出力	最大256音同時発音(MCPX制御)/30チャンネルドルビーデジタル5.1ch出力対応
記憶装置	カセットテープ、クイックディスク、フロッピーディスクなど　※オプション	内蔵ハードディスク(50000ブロック以上)/メモリーユニット(502ブロック)　※別売
メディア	ROMカートリッジ、カセットテープなど	DVD-ROM

MSX名機コレクション　低価格機の先駆け



PV-7 (CASIO)
1984年発売 29800円

Vol.3

電卓機メーカー、カシオが投入したMSXパソコンは、機能を極限まで絞り込んだ低価格マシンだった。コンパクトな本体サイズ、ゴム製キーボードなどがいかにも値段相応だが、本体RAM容量が8Kバイトしか搭載されていなかったため、ゲーム専用機として使用するにも制約が大きかった。とはいえ、MSX普及の起爆剤として一役担った功績は、疑いようのない事実である。

MSX NOW!

MSXのいまをあなたに(どなたに?)

MSX伝説がXboxに甦った!? エアフォースデルタⅡの秘密に迫る

好評発売中のXbox版『エアフォースデルタⅡ』は、実在機体によるドッグファイトが熱い硬派な3Dシューティング……だが、前号の付録"攻略X"でも紹介されたとおり、じつは隠しでコナミの歴代シューティングのパロディー機体(専用BGM付き)が4機も用意されていた! しかもその中の1体M.B.W.-189Sun-Fishのモデルが、MSX2版のみ発売された『スペースマンボウ』の自機というから、早速、開発スタッフの方にいろいろと伺ってみました。

——隠し機体を入れたきっかけは?

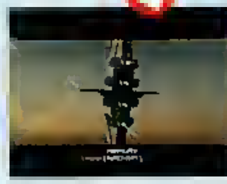
「現実の中にそれらが混入するギャップが楽しいと思いまして。じつは前作(DC版)に入れる予定だったんですけど、間に合わなかったのです。今回は何とか入れることができてホッとしています」　(ディレクター/神子氏)

——多数あるパロディー資産の中、なぜマイナーな『スペースマンボウ』を?

「第一に、形が独特で見た目のインパクトが強かったこと。第二に、BGMにSCC音源(※1987年以降のコナミ製MSXゲームに頻繁に採用されたウェーブメモリ形式のカスタム音源)っぽい音色を使うことで、通常機体と差別化できると考えたこと。第三に、これがわかるユーザーがいるかな? という好奇心ですね!」　(デザイナー/伊藤氏)

これが…





こうなった!!

『スペースマンボウ』とは…

コナミが1989年にリリースしたMSX2用横スクロールシューティング(縦・斜めスクロールもあり)。魚のマンボウをモデルにした自機、高速スクロール、独自開発ドライバーによるスプライト128枚同時表示などが話題に。

昔のこどものあそび　特選MSXゲームソフト

ぶた丸パンツ
1983年 HAL研究所
ROM 8K 4800円



⬆ぶた丸の全身からにじみ出ている愛らしさも本作の魅力。コケた姿はヤバすぎ。

語呂はいいがいまひとつ真剣さに欠けるタイトルのこの作品は、内容的にも絵的にもしょーもないものが乱発されていた初期MSXゲームラインナップの中にあって奇跡的な完成度を誇っていた、名作中の名作である。などと力説したあとに「子豚のぶた丸を操作して、イジワルな悪小僧のパンツ君一味が落とす卵をフライパンでキャッチ」と冷静に内容紹介してしまうと台なしムード全開だが、百聞は一見に如かず。いざプレイすると、直撃を避けつつ卵をキャッチするというタテ軸アクション(重力加速度も再現!)と、地面に落ちた卵のカラが一定量になると地面を構切る、ちりとりオジサン(笑)をジャンプでかわすヨコ軸アクションの絶妙な絡み合いっぷりに、誰もが虜になるはず。卵のジャンプキャッチなど、上達することに高度な技があみだせるのは『ガンヴァルキリー』と同じだ。

おすすめマーク ほしい!



漫画・戸塚伎一

MSXトハ!

1983年にマイクロソフトとアスキーが共同開発・提唱した、8ビットパソコン統一規格。名称の由来は"MicroSoft.X(無限の可能性をあらわす記)"説が有力。のちにいくつかの上位互換規格が発表され、対応ハードは全世界で累計400万台以上出荷された。

コーナー批評

まずはお詫びと訂正から。先月号のこの欄でおたよりを紹介した方の名前に間違いがありました。正しくは"熊木聖二"さんです。すみませんでした! あと、「ファミ通XboxはXboxの雑誌だから、関係ない昔のパソコンの記事はいらないと思う」(岐阜県・渡邊和成/14歳)という指摘をいただいたのですが、そこだけは見逃してください。皆さんも何か思い立ったら、住所氏名"年齢"を明記のうえ、〒154-8528(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Xの系譜～ビルの青春」まで!

enter brain

どんなジャンルも おまかせください!!

大充実の徹底攻略!!



SOCCER
ワールドサッカーウイニングイレブン6
ワールドサッカーウイニングイレブン2002
サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!
FIFA 2002 WORLD CUP

ROBOT
機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオン独立戦争記～
スーパーロボット大戦IMPACT
アーマード・コア3
機甲兵団 J-PHOENIX BURST TACTICS

RPG
ワイルドアームズ アドヴァンスドサード
ゼノサーガ エピソードI 力への意志

ACTION
キングダム ハーツ
鬼武者2

SURVIVAL
絶体絶命都市

どーんと増ページ

中山選手の表紙が目印!!

ファミ通PS2
プレイステーション2

『FF XI』をはじめとする最新ソフト情報やネットワーク関連情報も満載!!

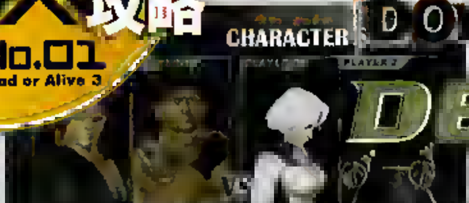
G・W(ゴールデン・ウィーク)はこの1冊でキマリ!!

5/17・31合併号 特別定価520円

4月26日発売!!

【お問い合わせ先】株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 営業局 ☎03・5433・7850
※品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。【通信販売のお問い合わせ先】株式会社アスキーイーシー ☎03・5351・8202 http://www.ascii-store.com/shop/famitsu/

「DOA3」に残された最後の謎がついに判明！



DEAD OR ALIVE 3

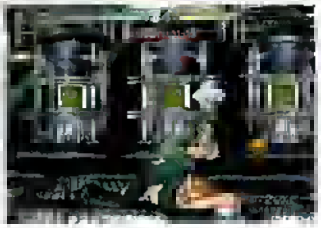
今回はすべてが出揃ったさまざまな隠し操作と、隠しコスチュームの出現条件を念頭に置いた対CPU戦攻略、前作のキャラクターであるアインの使用方法と対戦攻略など、盛りだくさんの内容をお届けしよう。まだまだ遊べる要素はたくさんあるぞ。

タイトル	デッド オア アライブ 3		
発売元	テクモ	ジャンル	対戦格闘
発売日	発売中	価格	6800円（税別）
開発	Team NINJA（テクモ）	制作	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	ゲームデータ：5ブロック		5.1ch HDTV
その他	DEAD OR ALIVE 3専用アーケードスティック対応		

すべての隠しフィーチャーを一挙公開！

全キャラ分の隠しコスチュームの出しかたやカメラ操作の方法を伝授！

『DOA3』には多くの隠し要素が毎回用意されているが、そのなかでもプレイヤーの注目度が高いのは、もはや伝統となっている隠しコスチュームだろう。これを出すための条件はじつにさまざま。サバイバルモードでは"Xbox"を取得すれば確実に出現するので、難しい場合はこれを狙ってみよう（詳しくは100ページ）。



⬆サバイバルモードは多くの隠しコスチュームの出現条件に関係。練習を積もう。

勝利ポーズ選択

やりかた：対戦に勝利後、勝利ポーズ表示まえにF、P、Kのいずれかのボタンを押しておく

押したボタンによって3種類の勝利ポーズが選択できる。ただし、相手キャラクターによっては勝利ポーズが固定されている例も一部ある。



⬅ストーリーモードプレイ時も勝利ポーズが決まっていて選べない場合がある。

隠しコスチューム

隠しコスチュームの出現条件は右表のとおり。注意点は、NO.が若い順に出現させなくてはならないということ。たとえばかすみのCOS3が出ていない状態で、COS4の条件を満たしても出現しない。このあとCOS3を出現させたら、COS4の条件を再度満たす必要がある。十分気をつけよう。



⬅キャラによって出現条件はさまざまだ。全キャラ分出すのはなかなか大変。

キャラクター	NO.	出現条件
かすみ	COS3	スパーリングモードのエクササイズをクリアー
	COS4	ストーリーモードをノーコンティニューでクリアー（ベリーハードはコンティニュー可能）
	COS5	タッグバトルモードで打撃/投げ/ホールドの各成功率30パーセント以上、かつトータル成功率が70パーセント以上
ティナ	COS3	タイムアタックモードのシングル戦で銅賞（6分以内）以上を3回獲得
レイファン	COS3	サバイバルモードのタッグ戦でジャン・リーをパートナーにして銅賞（20勝）以上を獲得
	COS4	色替えを含むすべてのコスチュームでストーリーモードをクリアー（6回）
あやね	COS3	タッグバトルモードで打撃/投げ/ホールドの各成功率30パーセント以上、かつトータル成功率が70パーセント以上
エレナ	COS3	サバイバルモードで1回のプレイ中に"イルカの像"を3個以上獲得
クリスティ	COS3	タイムアタックモードのシングル戦で金賞（4分30秒以内）を獲得
ヒトミ	COS3	サバイバルモードのシングル戦で20勝以上する
	COS4	サバイバルモードのタッグ戦でザックをパートナーにして銅賞（20勝）以上を獲得
ブラッド・ウォン	COS3	サバイバルモードのシングル戦で20勝以上する
ハヤテ	COS3	タイムアタックモードのタッグ戦でハヤブサをパートナーにして金賞（3分30秒以内）を獲得
リュウ・ハヤブサ	COS3	サバイバルモードのタッグ戦でハヤテをパートナーにして銅賞（20勝）以上を獲得
ジャン・リー	COS3	タイムアタックモードのタッグ戦でレイファンをパートナーにして金賞（3分30秒以内）を獲得
ザック	COS3	サバイバルモードのシングル戦で20勝以上する
	COS4	タイムアタックモードのタッグ戦でヒトミをパートナーにして金賞（3分30秒以内）を獲得
バース	COS3	サバイバルモードのシングル戦で銅賞（10勝）以上を3回獲得
ゲン・フー	COS3	タイムアタックモードのシングル戦で金賞（4分30秒以内）を獲得
レオン	COS3	サバイバルモードで1回のプレイ中に"鉢植え"を3個以上獲得
バイマン	COS3	サバイバルモードのシングル戦で銅賞（10勝）以上を3回獲得
アイン	COS3	タイムアタックモードのシングル戦で銅賞（6分以内）を3回獲得

カメラ操作

やりかた：勝利ポーズ中にPを押しながら下記の操作を行う
カメラの移動：方向パッド
ズームイン：Fボタン
ズームアウト：Kボタン

勝利ポーズ中のキャラクターを中心に、視点の変更とズームイン、ズームアウトができる。方向パッドは左右で回転、上下で見上げたり、見下ろしたりできる。カメラはプレイヤーの頭部に固定されている。これを使えば、勝利ポーズの後姿など、ふだんはお目にかかることのできないアングルから見ることができるぞ。

リプレイ巻き戻し

やりかた：リプレイ画面に入るときにF+Kを押しておき、リプレイ時にPを押す

初代「DOA」にも存在した隠し要素。上記コマンドを使用すれば、リプレイ画面の映像を逆回しに再生することができる。逆再生はPボタンを押しているあいだのみ有効で、離すと通常の再生に戻る。これを使えば、フィニッシュブローの瞬間を何度も再生することも可能。リプレイが始まったらFボタンとKボタンからは手を離してオーケー。リプレイ時間が短いのが玉にキズだが。

コスチュームの色替え

コスチュームを選択するときに押したボタンによって、カラーが変化する。ほとんどのキャラに用意されているので、ふつうにプレイしていても気づきやすい要素だろう。なかにはコスチュームそのものが変化するキャラもいるので、いろいろ試してみてほしい。



⬅かすみをXかYで決定すると髪型が変化する。

キャラクター	NO.	対応ボタン
かすみ	COS1	X、Y
	COS2	X、Y
	COS3	X、Y
	COS4	X、Y
	COS5	X、Y
リュウ・ハヤブサ	COS2	X
ヒトミ	COS1	X
	COS4	X
ゲン・フー	COS1	X
ブラッド・ウォン	COS2	X
	COS3	X
ティナ	COS1	X
バース	COS2	X
レオン	COS1	X
バイマン	COS1	X
ジャン・リー	COS1	X
	COS2	X
レイファン	COS1	X、Y、L+A
クリスティ	COS2	X
エレナ	COS2	X
ハヤテ	COS2	X
あやね	COS2	X
	COS3	X



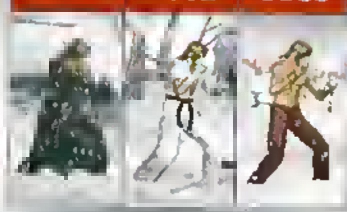
記憶亡き流浪の霧幻天神流頭首

アイン

「DOA」界元祖の空手家、アインが使用可能。ヒトミともハヤテとも異なる質実剛健な打撃を使いこなせ。

性別	男
国籍	不明
年齢	23歳
流派	空手
体格	180cm 75kg B109 W83 H98
血液型	A型
誕生日	7月3日
職業	空手家
好物	スシ、スキヤキ
趣味	ビール瓶斬り

COS1 COS2 COS3



接近戦では基本技を重視

アインの持つ技の多くはヒトミと共通しており、その戦術も比較的近いものになるが、アインならではの長所もある。そのひとつが浮かせ技。中段浮かせ技の天槍は、発生、硬直、リーチのいずれもヒトミの天路(⇦⇦Ⓟ)より優れ、浮きも高いので強力。クリティカル誘発技も上、中、下段すべてに使いやすいものが揃っている。そのなかでも基本技に類する揚げ突きが優秀。近距離ではこれらのクリティカル誘発技を当てるために、順突きや下段足刀始動の連繋にディレイを交えながら、相手のガードを崩していこう。間合いが離れたときは風塵と吾妻が有効。ともに出が早く反撃も受けにくい。これらを警戒した相手がガードしがちになったら、ダッシュやしゃがみダッシュで接近して主導権を握りたい。



➡揚げ突きがクリティカル誘発技の軸になる。空中コンボにも使える。



⬅天槍が本命浮かせ技。ノーマルヒット時も空中コンボに移行できる。

クリティカル&浮かせ技表

●クリティカル誘発技

技名	属性	ヒット
鉤打(⇨Ⓟ)	上	N、C、HC
揚げ突き(⇨Ⓟ)	中	C、HC
豹尾(⇩ⓀⓀ)	下、下	N、C、HC

●浮かせ技

技名	属性	ヒット
天槍(⇧⇧Ⓚ)	中	N、C、HC
光琳(⇦Ⓟ+Ⓚ)	上	C、HC
昇り廻し蹴り(立ち中にⓀ)	上	N、C、HC

※"ヒット"はその状態を誘発するヒット状況。N:ノーマルヒット、C:カウンターヒット、HC:ハイカウンター。

アイン出現条件

デフォルトの16キャラクターでストーリーモードをクリアー後、タイムアタックモードかサバイバルモードでハヤテを選択する。プレイ終了後にネームエントリーで"EIN"と入力すれば、ストーリーモード以外でアインが使用可能になる。



⬅ストーリーモードの全クリアーを目指そう。

しゃがみダッシュを活用しよう

上段攻撃をかわしながら相手に接近できるしゃがみダッシュからは、アインの場合中段の天槍と上段投げの火影というふたつの技が円滑に出せるので活用したい。とくに豹尾や竜尾、鈎手・水面蹴りなどの下段がヒットしたあとのしゃがみクリティカル状態に使うと有効。火影は壁際なら5回も壁に叩きつける烈火になり、ダメージが大幅にアップする。



⬆鈎手・水面蹴りタイプの下段ヒット後は、揚げ突きで追撃するのも手。



⬅しゃがみダッシュがコマンドの一部を兼ねている。

➡天槍と火影で相手に二択を迫ろう。

アイン完全技表

技名	コマンド	属性	Dm
基本打撃技			
順突き	Ⓟ	上	10
揚げ突き	⇨Ⓟ	中	20
下段突き	⇩Ⓟ	下	5
廻し蹴り	[illegible]	上	30
前蹴り	[illegible]	中	20
下ろし蹴り	⇩Ⓚ	下	10
背後打撃技			
振向正拳	Ⓟ	上	35
円形逆突き	⇩Ⓟ	中	38
振向下段突き	⬇[illegible]	下	13
背後後ろ蹴り	[illegible]	上	30
振向踵落とし	⇩[illegible]	中	27
振向下段足刀	⬇Ⓚ	下	12
飛び後ろ蹴り	⇧Ⓚ	中	30
ジャンプ打撃技			
前方飛び突き	前ジャンプ中Ⓟ	中	15
前方飛び蹴り	前ジャンプ中Ⓚ	中	30
前方飛び双手突き	前ジャンプ着地際Ⓟ	上	20
前方飛び水面蹴り	前ジャンプ着地際Ⓚ	下	25
上方飛び突き	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	中	15
上方飛び蹴り	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	中	30
上方飛び双手突き	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	上	20
上方飛び水面蹴り	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ	下	25
起き上がり打撃技			
通常起きハイキック	仰向け敵足Ⓚ	中	20
通常起きローキック	仰向け敵足⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	うつ伏せ敵足Ⓚ	中	20
通常起きローキック	うつ伏せ敵足⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	仰向け敵頭Ⓚ	中	20
通常起きローキック	仰向け敵頭⬇Ⓚ	下	20
通常起きハイキック	うつ伏せ敵頭Ⓚ	中	20
通常起きローキック	うつ伏せ敵頭⬇Ⓚ	下	20
固有打撃技			
鉤打	⇨Ⓟ	上	24
吾妻	⇦⇨Ⓟ	上	42
双手突き	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20
風塵	⇩⇩⇨Ⓟ	中	45
塊打	⇧Ⓟ	中	20
氷砕	⇩Ⓟ	上	38
昇り肘打ち	⇩Ⓟ	中	25
武雷	⇦ⓅⓀ	中上	30
連突き	ⓅⓅ	(上上)	10
連風塵	ⓅⓅⓅ	(上上)中	25
連鈎手	ⓅⓅ⇨Ⓟ	(上上)上	16
連牽牛	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	(上上)上中	18
霧鎚	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	(上上)上中	25
落葉	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	(上上)上下	22
連突き・廻し蹴り	ⓅⓅⓀ	(上上)上	25
連突き・連蹴り	ⓅⓅⓀⓀ	(上上)上中	27
連突き・下ろし蹴り	ⓅⓅ⇩Ⓚ	(上上)下	10
朱雀	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	(上上)下上	32
竜尾	ⓅⓅ⬇ⓀⓀ	(上上)下下	24
突き・廻し蹴り	ⓅⓀ	上上	25
突き・連蹴り	ⓅⓀⓀ	上上中	27
鈎手突き	⇨⇨Ⓟ	上	18
牽牛	⇨⇨ⓅⓅ	上中	18
鈎手・横蹴り	⇨⇨ⓅⓀ	上中	25
鈎手・水面蹴り	⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ	上下	22
鉄槌	⇦Ⓟ	上	15
鉄槌・下段足刀	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	上下	12
天涯	⇦Ⓟ⇩ⓀⓅ	上下中	20
連鉄槌	[illegible]	(上上)	15
紫煙	⇦ⓅⓅⓅ	(上上)中	20
風紋	⇦ⓅⓅ⇩Ⓚ	(上上)下	25
廻し・後ろ蹴り	ⓀⓀ	上中	27

※白矢印(⇨)はその方向に短く押し、黒矢印(➡)はその方向に長く押すことを表します。

浮かし後の追撃は霧鐘が基本

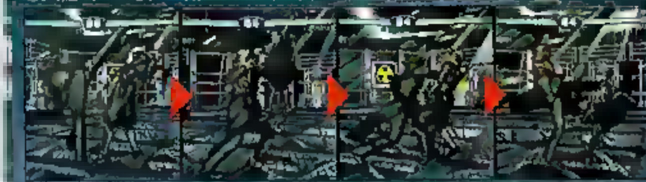
アインの空中コンボは浮かせたら直接霧鐘を叩き込むのがセオリー。浮きが高い場合は揚げ突きを挟める。①が基本コンボで②は上段始動。昇り廻し蹴りの発生はかなり遅いので、クリティカル状態からつながる状況は少なめ。その点では③のほうが実戦的だ。光琳後は、⇧⇧と入力すれば素速く振り向くことができる。



⬆霧鐘よりもダメージはわずかに落ちるが、運風腿のほうが壁に叩きつけやすい。

アインのオススメ連続技（対中量級用）

①天槍（⇧⇧Ⓚ）→揚げ突き（⇧Ⓟ）→霧鐘（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）



②昇り廻し蹴り（立ち中にⓀ）→揚げ突き（⇧Ⓟ）→霧鐘（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）
③光琳（⇦Ⓕ+Ⓚ）→霧鐘（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）

タッグモード基礎攻略

タッグバトルでは豊富な下段連繋群がコンボ始動技として活躍する。つねにチェンジコマンドを入力し、ヒット時はすかさずパートナーで追撃しよう。ほかに鍔打や前蹴りも有効チェンジ技。前蹴りがガードされたときはディレイの飛び連蹴りをくり出せば、さらにクリティカル誘発（または浮き）のチャンスがある。これはタッグに限らずシングル戦でも有効だ。つなぎ技に使用する天涯は、ある程度高さがないと拾えないので、この点をうまくフォローするような組み合わせやコンボパターンを考えたい。高く浮きなおす技を持っているか、ひとりで長いコンボをつなげられるキャラとアインは相性がいい。



⬆鉄槌で拾えない高さでアインが出ると、再チェンジはほぼ絶望的だ。

チェンジ仕込み技

●鍔打（⇨Ⓟ）
●前蹴り（⇨Ⓚ）
●鉤手・水面蹴り（⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ）

鍔打ちは顔面やられ誘発技。前蹴りはノーマル時は立ちクリティカル、カウンター以上ででしりもちを誘発する。ノーマル時のつなぎはすばやく行おう。鉤手・水面蹴りや豹尾、竜尾も効果大。

つなぎ技

●天涯（⇨Ⓟ⇩ⓀⓅ）

アインのつなぎ技はほぼ天涯ひとつ。パートナーは、これで拾える高さを維持してアインと交替する必要がある。

締め技

●落照（ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ）
→パートナーのダウンアタックチェンジ

落照ヒット後、ほんの少しだけ待ってダウンアタックチェンジ。補正なしの約30ダメージが加わるのは大きい。紫煙からも可能。竜尾後は当たりにくい。

タッグコンボ例

パートナー：ジャン・リー

対軽量級用のコンボ。1回目のチェンジ後は、ほんの一瞬だけ待ってコンボナックルアッパーを出すのが確実（足位置によって空振りする）。中・重量級には、コンボナックルアッパーの回数を減らして対応。

コンボ内容　天槍（⇧⇧Ⓚ）→（チェンジ）→コンボナックルアッパー（ⓅⓅ⇨Ⓟ）→コンボナックルアッパー（ⓅⓅ⇨Ⓟ）→コンボナックルアッパー（ⓅⓅ⇨Ⓟ）→（チェンジ）→落照（ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ）→ダウンアタックチェンジ



昇り廻し蹴り	立ち途中にⓀ	上	35
前蹴り上げ	⇦Ⓚ	中	28
飛び旋蹴り	⇨⇨Ⓚ	中	25
流星	⇨⇨ⓀⓀ	中上	20
飛燕	⇨⇨ⓀⓀⓀ	中上中	25
天槍	⇧⇧Ⓚ	中	30
踵落とし	⇧Ⓚ	中	27
奥雲	⇦⇨Ⓚ	中	38
司空	⇩⇧⇨Ⓚ	中	42
光霧	Ⓕ+Ⓚ	中	30
光霧・跳ね蹴り	Ⓕ+ⓀⓀ	中上	30
光霧・水面蹴り	Ⓕ+Ⓚ⇩Ⓚ	中下	25
光琳	⇦Ⓕ+Ⓚ	上	28
直突肘	Ⓟ+Ⓚ	中	32
旋槌	Ⓟ+ⓀⓅ	中中	40
不動風靡	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	50
膝蹴り	➡Ⓚ	中	24
覇岩	➡ⓀⓀ	中中	32
足刀蹴り	⇨Ⓚ	上	25
足刀連蹴り	⇨ⓀⓀ	上上	25
列風	⇨ⓀⓀⓀ	上上上	25
天狼	⇨ⓀⓀ➡Ⓚ	上上中	27
下段足刀	⇧Ⓚ	下	12
鋼旋	⇧ⓀⓀ	下中	27
刃文	⇧ⓀⓅ	下中	20
下段足刀・鉤手突き	⇧Ⓚ⇨Ⓟ	下上	16
雷牛	⇧Ⓚ⇨ⓅⓅ	下上中	18
天雷	⇧Ⓚ⇨ⓅⓀ	下上中	25
落雷	⇧Ⓚ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	下上下	22
豹尾	⬇ⓀⓀ	下下	24
飛び旋蹴り	⇦Ⓚ	中	23
竜鱗	⇦ⓀⓀ	（中上）	23
光風	⇨Ⓕ+Ⓚ	中	37
舞鶴	⇨Ⓚ	中	36
飛び連蹴り	⇨ⓀⓀ	中中	23
天雌	⇨ⓀⓀⓀ	中（中上）	23

投げ技			
氷月	Ⓕ+Ⓟ	上段正面	10+30
竜骨	⇦Ⓕ+Ⓟ	上段正面	15+32
竜骨	ジャンプ中にⓕ+Ⓟ	上段正面	15+32
岩骨	壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ	壁	57
火影	⇧⇧Ⓕ+Ⓟ	上段正面	65
烈火	壁際で⇧⇧Ⓕ+Ⓟ	壁	15+15+15+15+15
風龍	⇨Ⓕ+Ⓟ	上段正面	10+38
紅蓮	⇩⇧⇦Ⓕ+Ⓟ	上段正面	15+30+15
双頂	敵背後からⒻ+Ⓟ	上段背後	55
星嶺	敵背後から⇦Ⓕ+Ⓟ	上段背後	60
星嶺	敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	上段背後	60
弩月	敵しゃがみ時⇩Ⓕ+Ⓟ	下段正面	55
弩月	敵しゃがみ時ジャンプ中⇩Ⓕ+Ⓟ	下段正面	55
首舌刈	敵しゃがみ時⇧Ⓕ+Ⓟ	下段正面	60
鎖手狭	敵しゃがみ時背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	下段背後	62
水輪	敵しゃがみ時背後から⇧Ⓕ+Ⓟ	下段背後	65
ホールド技			
[illegible]	敵上段Pに対して⇩Ⓕ	上段Ⓟ	45
天泡	敵上段Kに対して⇩Ⓕ	上段Ⓚ	45
流瀞	敵中段Pに[illegible]して[illegible]	中段Ⓟ	20+25
瀬門	敵中段Pに対して⇦Ⓕ	中段Ⓚ	45
流転	敵下段Pに対して⇧[illegible]	下段Ⓟ	20+25
光芒	敵下段Kに対して⇧Ⓕ	下段Ⓚ	10+35
鉄芒	敵ジャンプPに対して⇩Ⓕ	ジャンプⓅ	45
ダウン攻撃技			
[illegible]	[illegible]	-	18
下方突き	⇩Ⓟ	-	10
特殊行動技			
アピール「[illegible]」	⇦⇨⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ		0
アピール「甘い」	⇩⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ		0
タッグ協力技			
[illegible]	[illegible]とタッグ時Ⓕ+Ⓟ	上段正面	[illegible]
神楽月	あやねとタッグ時[illegible]+Ⓟ	上段正面	70
火群簾	ジャン・リーとタッグ時[illegible]	上段正面	20+50
鴉門一閃	かすみとタッグ時Ⓕ+Ⓟ	上段正面	30+40
鬼袖	ハヤブサとタッグ時[illegible]+Ⓟ	上段正面	30+40
劫火	バースとタッグ時Ⓕ+Ⓟ	上段正面	5+5+5+5+15+35
交錯撃ち	ザックとタッグ時Ⓕ+Ⓟ	上段正面	30+40
[illegible]	上記以外とタッグ時パートナーがⒻ+Ⓟ	上段正面	63

対CPU戦・シングルモード攻略

こうすれば、必ずこうなるという完全なパターンはないが、狙いどころはたくさんある。

CPU戦を行ううえでもっとも重要なことは、相手からクリティカルヒットを奪うことである。そのためにも、中段攻撃で出の早い技を中心にくり出していこう。保有しているならば肘系の技がオススメ。比較的食らってくれる確率が高いぞ。その後はクリティカル状態から浮かせ技を決め、空中コンボでしっかりとダメージを与えること。空中コンボはスパーリングモードでしっかりと身につけておこう。難度の高いものは避け、ダメージの少なすぎない確実なコンボがいい。CPU相手に効率よくダメージが与えられれば、それだけ先のラウンドに進みやすくなる。

サバイバルモードでは余計な体力を奪われる危険を減らし、タイムアタックモードでは、よりタイムを短縮できる。攻撃は最大の防御を実行だ。



⬆空中コンボの始動技は浮きの高いほう、より高いダメージが狙えるほうを使っていくといい。技の振り分けは気にしない。

⬇無理せず確実な空中コンボでダメージを奪おう。対[illegible]級戦ではとくに注意だ。



POINT 1 ホールドに注意せよ!!

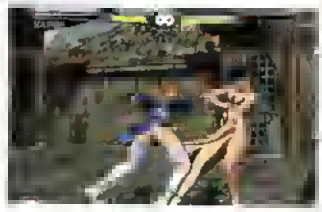
クリティカルを誘発→浮かせ技の動作を頻繁に行っていると、CPUはこれらの行動に対してホールドを使用してくる。対人戦であれば、パンチ攻撃をキック攻撃に変えるという選択肢もあるが、CPU戦では投げ技に特化していこう。ホールドで切り返されてしまったら、つぎから変えていけばオーケー。後手に回るが、結果的にはダメージ効率はいいからだ。投げが決まらなくなったら再び、打撃モードで連続技へ。



➡ホールドされたら打撃から投げへ微調整しよう。

POINT 2 起き上がりはチャンス!!

ダウンさせられても、対CPU戦ではこちらから容易に攻撃できる。CPUは、ほとんどの場合フリーステップを試み、こちらが起き上がった間合を見て技を出してくるからだ。それを逆手にとり、出の早い技でカウンターヒットを狙っていける。ただし、かすみやクリスティは立ちパンチなどの最速クラスの技の場合もあり注意が必要。



⬆ダウンしてもこちらがチャンスだ。起き上がり際にす速い中段技を出して、クリティカルを誘発させ空中コンボへ移行しよう。

POINT 3 入れ替わり時を見逃すな!

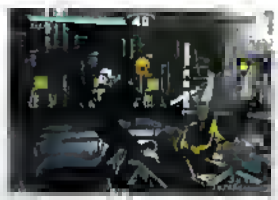
これはサバイバルモードでの限定になるが、あるCPUキャラクターをK.O.したあとは、上からつぎのCPUキャラクターが登場する。この状況では、特定の技が決まりやすい傾向にあるので、先手を打ってダメージを与えるといいだろう。着地した瞬間に技を重ねたいので、リーチのある技が基本となる。浮かせ技であればさらに理想的だ。



⬆変わり際に技をヒットさせアドバンテージを得よう。空中コンボへ移行できる技であれば、さらに有利に展開できるぞ。

POINT 4 アイテムにこだわり過ぎない

サバイバルモード時で体力が少ないときなどに出現した、ライフ大幅回復アイテムはたしかに魅力的だ。しかし、POINT2で説明したように、つぎのキャラクターにダメージを与えてからアイテムを取っても遅くはない。また、ダウン攻撃で出現させたアイテムもあせらないこと。うかつにフリーステップすると相手の攻撃を容易に食らいやすく、うまく位置取りを合わせないとあらぬ方向へ移動してしまうこともある。

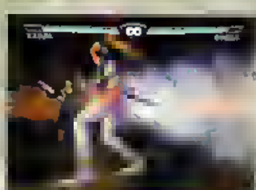


⬅あわてずに余裕があるときに取るようにしよう。

幻羅攻略

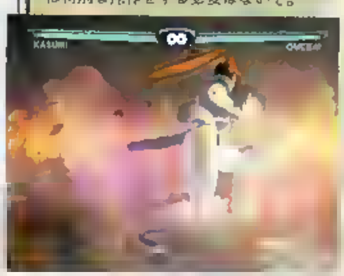
幻羅の遠距離からの攻撃に対処し、注意深く攻め込もう。近づいてからも慌てるな!

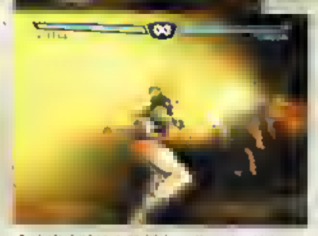
幻羅戦でキーとなるは、遠距離時の下方向~斜め後ろへのフリーステップ。フリーステップを行っておくことで、ほとんどの攻撃が対処可能となる。光弾攻撃は中段判定だが、フリーステップで回避してくれる。よほど近距離でなければ大丈夫だ。衝撃波攻撃は特殊下段。広範囲の攻撃だが自動でガードとなるので問題ない。ガード不能の火炎攻撃はFボタンを押せばしゃがむので、それで対処。回避後は間合いを詰めて攻撃だ。



⬅光弾は問題なくフリーステップでいける。

⬇衝撃波攻撃もフリーステップしていれば特別な操作をする必要はないぞ。



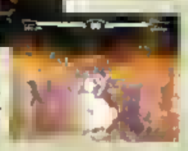


⬆火炎攻撃は上段判定のガード不能技だ。Fボタンを押してしゃがんでかわそう。

スキを突き、攻撃を当てたとしても幻羅にクリティカルを発生させることはできない。まともな空中コンボらしいものもできないので地道にダメージを与えよう。なお、ダウンさせると撃ち返しとして衝撃波を出してくる。大技だと硬直時に食らうので注意だ。しっかりとガードして、つぎの攻撃のチャンスをうかがおう。

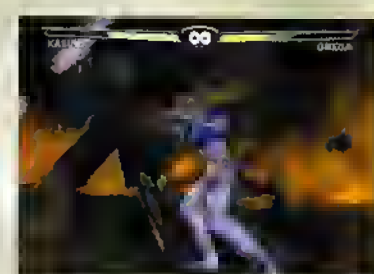


⬅ダウンを奪うと幻羅は衝撃波を打ち返してくるので注意しよう。



➡的確にガードしよう。大技では確定反撃の場合も。

幻羅の攻撃をホールドした場合は、ノーダメージで受け流すタイプのものになる。ここでの追い討ちは、背後からの投げ(Ⓕ+Ⓟ)を決めていきたいところ。見た目以上にダメージがあり、数ある攻撃の中でいちばんオススメだ。近寄る必要はなく、その場からボタンを押すだけで簡単に投げを決めることができるぞ。



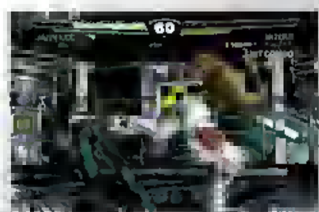
⬆背後を取ったらⒻ+Ⓟを押すだけでいい。お手軽でそこそこのダメージが奪え、オススメできる。

対CPU戦・タッグモード攻略

ダメージを追求しダウンアタックを組み込もう。コスチューム出現に関わるコンビもピックアップ。

タッグモードとはいえ基本的にはシングルモードの延長上のものだ。クリティカル状態をつくり浮かせ技で空中コンボへ。ダメージ効率を考え攻め立てていこう。その際、ダウンアタックチェンジを組み込んでいくのがダメージをアップさせるコツ。受け身不可の技で空中コンボを締めるようにすればいい。なお、起き上がり際にタッグモードなら起き上がり蹴りを出してチェンジという方法をとってもいい。チェンジできない壁際に追い込まれたときも有効な戦術だ。より確実に行うために、相手がフリーステップしたのを確認するくらいの余裕が欲しい。

ほかに、サバイバルモードでは、パートナーが欠けるとだんぜん苦しくなってしまう。残り体力には細心の注意を払い、決して無理をしないこと。控えに回っているときには、わずかながら体力が回復するので休ませたり、トドメを刺すと体力が大幅回復することを利用していくのも手。



↑サバイバルモードでパートナーがいなくなると厳しくなる。K.O.での体力回復をうまく利用しながら闘っていきたい。

基本的な攻めかた



←積極的に空中コンボを狙っていくという方針はシングルと同じだ。



↑タッグコンボは要練習。スパーリングモードで手が覚えるまでやろう。最後は叩きつける系の技で受け身を取らせない。



↑パートナーにダウンアタックチェンジで締めてもらおう。安定した高ダメージが与えられるため、ぜひとも組み込みたい。

コスチュームをGETするために！　基本タッグコンボ

ハヤブサ×ハヤテ

コンボ内容

破幻昇脚（↑Ⓚ）→（チェンジ）→昇り肘打ち（↘Ⓟ）→裏天刃～速突刃文（ⓅⓅ↓ⓀⓅ）→（チェンジ）→空旋斬刀（ⓅⓅ←Ⓟ）→（チェンジ）→天降脚（←←ⓀⓀ）→ダウンアタックチェンジ（↓Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ）



ヒトミ×ザック

コンボ内容

光琳（←Ⓕ+Ⓚ）→（チェンジ）→ティー・カウ・トロン（→Ⓚ）→デビルズラッシュ（ⓅⓅ→ⓅⓅ）→（チェンジ）→天涯（←ⓅⓀⓅ）→（チェンジ）→ダブルソーク（←ⓅⓅ）→ダウンアタックチェンジ（↓Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ）



ジャン・リー×レイファン

コンボ内容

ハイシンニーキック（↘Ⓚ）→（チェンジ）→斜飛肘撃（↑Ⓟ）→撇捲衣～連環金鶏独立（←ⓅⓅ→ⓅⓀ）→（チェンジ）→ソニックスピンキック（Ⓟ→ⓅⓀ）→ダウンアタックチェンジ（↓Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ）



タッグバトルモード勝利の秘訣

打撃・投げ・ホールドのヒット率のメカニズムを理解しよう。最大のライバルはホールド成功率だ！

あやねとかすみに課せられたコスチューム出現条件。トータルアベレージの成功率70パーセントというのがくせ者。各面での成功率が、そのまま面数で割られるため、コンスタントに高い成功率が求められる。1面でも成功なしの0パーセントがあると大きく響いてしまうわけだ。投げとホールドは多用しないように。



↑打撃は楽勝。投げとホールドはやっかい。ふたつは意識してパーセンテージを稼ぐ。

【打撃ヒット率上昇のコツ】

打撃ヒット率をクリアーするのは、3部門の中ではいちばんやさしい。あまり意識することなく、空中コンボを決めていけば問題ないだろう。クリティカルを誘発するときに、ガードされても気にすることはない。ヒットさせて空中コンボへ移行できれば、一気にヒット率を稼ぎ出せる。もちろんダメージ効率を重視した空中コンボでいい。



←ふつうに空中コンボを狙っていればいいだろう。

【投げ成功率上昇のコツ】

なかなか手強い部門である。やみくもに狙っても決まらないので、ガード後の投げが確定反撃となる状況に決めていくといい。最低使用回数などの条件は設定されていないので、1回決めればそのラウンドはよしとしよう。なお、投げ技の種類は問わない。相手に打撃技を出されても投げられる、特殊な投げ技であってもオーケーになるぞ。

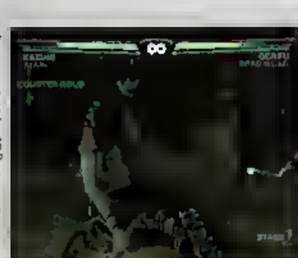


→確定反撃で投げが決まるところを狙いたい。

【ホールド成功率上昇のコツ】

間違いなく最難関。数はこなせないので1回のみ決めるのが理想。多少のダメージは覚悟で相手の連撃を待とう。す速い2発の連撃では間に合わないので、3発の連撃を狙えれば理想的。1回も試みないとけっきょく0パーセントなので、成功するまでチャレンジだ。

→タイムは不問。クリアーさえすればいいので、ある程度のダメージは許されるぞ。



サバイバルモード勝利の秘訣

ランク条件

銅賞	銀賞	金賞
シングル：10連勝	シングル：50連勝	シングル：90連勝
タッグ：20連勝	タッグ：50連勝	タッグ：90連勝

使用キャラクターの体力が続く限り、ランダムに登場するCPUキャラクターたちと闘い続けていく、文字どおりのサバイバルモード。その基本ルールについては、シングル＆タッグ戦ともに対戦ステージ固定の1ラウンド先取制。当然、コンティニューもできないが、CPUキャラクターをひとり倒すごとに体力が一定量だけ回復する。この厳しい条件下で、総合スコアと勝ち抜いた連勝数を競っていくモードとなる。

さて、具体的な攻略パターンについては、ほかのモードとCPUの行動に共通する部分が多いため、ある程度は同じ闘いかたが適用する。基本的なパターンについては、前ページの攻略を参考にしてもらうことにして、ここではサバイバルモード特有の重要ポイントを解説しよう。



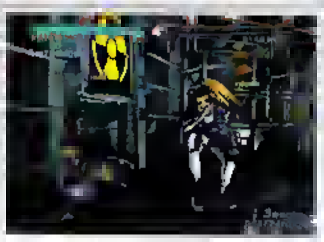
⬆対CPU戦の基本は、その場起き上がり～クリティカル誘発狙い。これはサバイバルモードでも変わらずに適用する。

⬇ひとり倒すごとに体力ゲージが約半分回復して、ラウンドタイムも40秒の初期状態へ。

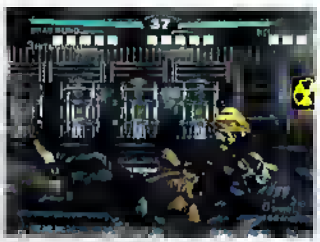


POINT 1 アイテムを出して体力回復！

サバイバルモードをプレイしていると、ほかのモードには出現しないアイテムといったものが出る。このアイテム、じつは半分以上が体力ゲージを回復する効果を持っているため、意識的にアイテムを回収するだけでも確実に連勝数アップへとつながっていく。具体的なアイテム出現の条件については、"CPUキャラクターを倒す"or"ダウン攻撃をヒットさせる"こと。この条件を満たせば、出現確率に基づいたアイテムが出現する仕組みとなっている(効果＆出現頻度は下記参照)。ちなみにアイテムは、フリーステップでの回収が基本。CPUキャラクターをダウンさせたあとや、倒してからつぎのキャラクターが出現するまえなど、試合の流れが止まるポイントを狙って、フリーステップで移動して回収しよう。



⬆つぎの対戦キャラクターが出現するまえにフリーステップで回収するのが基本だ。



⬆ダウン攻撃は空中ヒットでも大丈夫なので、体力が少ないときはアイテムを優先！

POINT 2 壁ダウンはフリーステップで！

デンジャーゾーンは比較的、壁に追いつめられにくいステージだが、それでも壁ダウンになることも少なくはない。壁ダウン状態からの復帰については、上下方向へのフリーステップ起き上がりが基本。ほとんどの場合は、これだけで側面や背後を取れる。CPUの攻撃を避けたあとは、すかさず浮かせ技や投げ技などの反撃を入れていこう。



⬆壁ダウン後は焦らずに方向パッドを上下＋ボタン入力でCPUの攻撃を避けて反撃。

XboxでコスチュームをGet！

出現確率が低く、かなりの回数をプレイしないと出現しない"プロトタイプXbox"アイテムだが……このレアアイテムには、隠されたもうひとつの効果が存在している。その効果とは"使用キャラクターの隠しコスチュームをひとつ使用可能にする"といったもの。このアイテムさえ取ることができれば、使用条件を満たしていないコスチュームでも、その使用が可能となるのだ！

このため、サバイバルモード関連で隠しコスチュームが使用可能になるキャラクターについては、アイテムを狙いつつ連勝数を稼いでいったほうが効率的。ただし、連勝数が進んでいくとふつうにダウン攻撃を狙っていたのでは、簡単に受け身で回避されてしまうのも事実。叩きつけ属性を持つ打撃技や特定の投げ技を決めたあとなど、受け身が取れないダウン攻撃が確定するポイントのチェックしておき、確実にダウン攻撃を決められるようしたい。

また、ダウン攻撃の動作が早いキャラクターであれば、序盤はCPUの反応が鈍いことを利用して、一気に大量のアイテムを出すことも可能。やりかたはいたって簡単で、壁際でダウンさせたCPUに対してダウン攻撃をタイミングよく入力して連続で決めていくだけでいい。かすみやあやねなど、一部の各種コスチュームの使用条件が難しいキャラクターにオススメの方法だ。

➡相手を叩きつける打撃技や近くに崩れ落ちる投げ技は、基本的に受け身が取れない。また、タッグ時のダウンアタックチェンジでも同じようにアイテムを出現させることが可能。





⬅3人目ぐらいまでならダウン攻撃を連続してヒットさせられる。壁際へ追い込んでダウンさせたら、あとはタイミングよくダウン攻撃を入力していけば……、大量のアイテムを出していける。

サバイバルモードアイテム一覧

全24種類のサバイバルモードで出現するアイテムの効果と、その出現頻度を一覧表記。各キャラクター専用アイテムに関しては、ザックの"スロットマシン"のみ、例外的に絵柄で点数が変化する(777：20000点、BAR×3：10000点、それ以外：1点)。

アイテム	効果	頻度
ドル袋	5000点	高い
チェリー	50回復(最大時20000点)	高い
プロトタイプXbox	30000点＋全回復	非常に低い
フライパン(ヒトミ)	10000点＋全回復	低い
金の延べ棒	10000点	高い
パイナップル	100回復(最大時30000点)	高い
折り鶴(かすみ)	10000点＋全回復	低い
スロットマシン(ザック)	絵柄で変化	低い
ダイアモンド	30000点	ふつう
肉	全回復(最大時50000点)	ふつう
脇差(ハヤブサ)	10000点＋全回復	低い
古書(ゲン・フー)	10000点＋全回復	低い

スコアアタックのすすめ

隠しコスチュームの使用条件に関係はないものの、誰しも気になると思うのがサバイバルモードにおけるスコアの存在。ある程度の連勝数を重ねられるようになったら、少し違ったおもしろさがあるハイスコア狙いのプレイをオススメしたい。基本的なスコアが加算される条件については、右表にまとめてあるとおりで、"デンジャーリーチ"と呼ばれる倍率モードが重要な要素。CPUを壁にぶつけて爆発させると約10秒間の倍率モード=デンジャーリーチとなる（倍率モード中に再度の爆発でダブルデンジャーリーチへ）。吹き飛ばし属性の技などをうまく使って、倍率モードを継続してみよう。

サバイバル・モード　スコアリスト

	通常時	デンジャーリーチ	ダブルデンジャーリーチ
タイム経過	1フレーム経過につき1点		
残タイム	(0~40秒) ×1000点		
残タイム（グレート時）	(0~40秒) ×3000点		
打撃カウンター	500点	1000点	1500点
打撃ハイカウンタ	1000点	2000点	3000点
投げ技	5000点	10000点	15000点
投げカウンター	6000点	12000点	18000点
投げハイカウンタ	8000点	16000点	24000点
ホールド	10000点	15000点	20000点
ホールドカウンター	15000点	22500点	30000点
ホールドハイカウンター	20000点	30000点	40000点
エキスパートホールド	ホールド+20000点	ホールド+40000点	ホールド+60000点
アピール	5000点		10000点
打撃コンボ	4ヒット目に1000点。以降1ヒットごとに+2000点	1ヒット目に1000点。以降1ヒットごとに+2000点	1ヒット目に2000点。以降1ヒットごとに+4000点
投げ（ホールド）コンボ	コンボごとに10000点	コンボごとに20000点	コンボごとに30000点
デンジャー爆発	3000点	10000点	

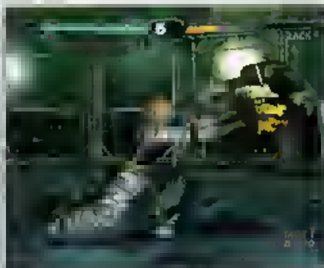
タイムアタックモード勝利の秘訣

ランク条件

銅賞	銀賞	金賞
シングル：6分以内	シングル：5分以内	シングル：4分30秒以内
タッグ：5分以内	タッグ：4分以内	タッグ：3分30秒以内

その名のとおり、クリアーまでのタイムを競うタイムアタックモード。ランク条件はタッグ戦のほうが短めに設定され難しく感じるかもしれないが、、全8ステージのシングル戦よりも3ステージ少ない全5ステージ構成なので、金賞を取ることも決して難しくはないはずだ。

当然、ストーリー&サバイバルモードに近いCPUアルゴリズムなので、攻略方法も同じパターンで……といきたいところだが、これだけではタイムを縮めるには不向きな面も多い。まず、反応の鈍い前半戦に関しては、とにかくダメージの高い打撃技を使って攻めていくのが基本。CPUがダウンしたら、すかさずダウン攻撃をヒットさせて起き上がらせることも細かいが重要なポイントだ。こちらの攻撃に対する反応がよくなる後半戦は、連続ヒットする連撃技をワザと途中で止めてホールドを誘い、ハイカウンター投げ技でダメージを稼いでいくといいぞ！



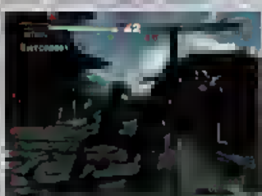
⬆序盤はとにかく大ダメージの打撃技を重視。壁際へ追い込めれば、空中コンボを決めるよりも時間を短縮可能。時間がかかってしまったらリトライでやり直し。

⬇後半はこちらの連撃技に対してホールドを狙ってくる。クリティカル状態への追い打ちやガード後は、連撃を途中で止めてからハイカウンター投げでダメージを取る!!



POINT 壁を利用してタイムを短縮!!

タイムアタック・モードをプレイするうえで、もっとも意識していきたいのが壁の存在。壁際で打撃技をヒットさせと発生するうつぶせダウン状態には確定追い討ちが入るうえに、爆発や電撃といった追加ダメージも見込めるので、序盤ではかなりタイムを縮めるのに役立つ存在だ。逆に、注意してもらいたいのは落下系のデンジャーゾーンで、落下の演出中も時間は経過していくため、大きなロスタイムとなる。同様に演出時間の長い投げ技も存在するので、ダメージ量と相談して使うこと。



⬅壁をうまく利用して前半戦でタイムを短縮。



➡演出時間がもったいないので極力避けよう。

タッグバトルにおける注意点

ここまでシングル戦を前提に話を進めてきたが、タッグ戦ではこれに加えていくつかの重要なポイントがある。まず、サバイバルモードについては、控えにいるパートナーの体力が回復する点を活用することはもちろん、倒す際の体力回復も考慮に入れて闘っていくこと。これに対してタイムアタックモードは体力回復を気にせずに、ダメージ効率の高いキャラクターをメインに闘ってのがもっとも重要なポイント。最低限、タッグコンボを確実に決められるように練習してから挑戦しよう。

➡体力が少ない側のキャラクターで倒せば、そちら側の体力が回復していくぞ！



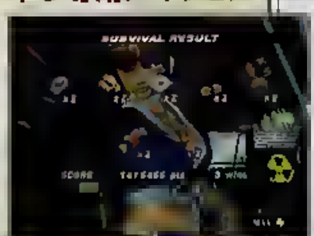


⬅重要なのはダメージ効率。タッグコンボを決めれば、1回で約半分を減らせる。

アイテム	効果	頻度
金のひょうたん(ブラッド)	10000点+全回復	低い
鉢植え(レオン)	10000点+全回復	低い
ラベンダーの花束(レイファン)	10000点+全回復	低い
巻物(ハヤテ)	10000点+全回復	低い
マウンテンバイク(ティナ)	10000点+全回復	低い
クロノグラフ(バイマン)	10000点+全回復	低い
オープンカー(クリスティ)	10000点+全回復	低い
オオムラサキ(あやね)	10000点+全回復	低い
カウボーイハット(バース)	10000点+全回復	低い
ヌンチャク(ジャン・リー)	10000点+全回復	低い
クリスタルのイルカ像(エレナ)	10000点+全回復	低い
寿司(アイン)	10000点+全回復	低い

キャラ専用アイテム

➡特殊アイテムは各キャラクターごとに1種類が存在する。





隠しキャラクターとCPU戦、エディットキャラも大攻略

もう隠しキャラは全員出したかな？　どうやったら出てくるかわからない、出しかたはわかるけど難しいというあなたに必読の攻略贈ります。

タイトル	アルティメット ファイティング チャンピオンシップ2 タップアウト		
発売元	カプコン	ジャンル	バーリトゥード
発売日	発売中（4月18日）	価格	6800円（税別）
開発	Crave	制作者	—
ブロック数	ゲームデータ：7ブロック／キャラクターデータ：4ブロック	システム対応	1〜2人用
その他	—		

隠しキャラ出現のために！ CPUキャラとの闘いかたを指南

『アルティメットファイティング チャンピオンシップ2』（以下『UFC2』）には7人の隠しキャラクターが登場する。登場させるには数々の条件をクリアーしなければならないのだが、その基本はCPU戦だ。ここでは、CPUとの闘いかたを攻略しよう。基本的には、対人戦のような駆け引きはまったくない。ゴリ押しでどんどん勝ち抜いていこう。


↑相手の状態なんて関係なし！　つねに強気かつ冷静な判断でCPU戦を乗り切ろう。

す速い連撃を見つけ、打撃で押し込もう

CPUキャラを相手にするときの基本は打撃となる。マウント状態に持ち込んでも、なかなか関節技は決められないし、パンチをホールドされて自分が不利な状況になってしまうことも多いからだ。選んだキャラの技表を見て、3連続以上の連撃でいちばんす速い技を選び、その攻撃だけを何度もくり返し出していこう。時間がかかってもこれがいちばんだ。


↑へたにマウント状態に持ち込んでも、自分が不利な状態になってしまうことも。

たとえばフランク・シャムロックの場合



↑シャムロックの場合は、XYXAの連撃がす速く使いやすい。CPU相手ならスタンドの打撃を取られることも少ないので……。


↑もしダメージを受けてしまったら、間合いを離して体力回復に専念。



➡XYXAのみで押し切る！　味気ないプレイになってしまうが、連勝数を要求される隠しキャラ獲得のためならしかたなし!?

マウントからバックマウントに移行せよ

打撃中心とはいえ、CPUにマウントを取られてしまうこともある。そんなときは相手のパンチを取ってすぐ上になろう。上になって狙うのは絶対的に有利なバックマウントだ。基本的にマウントトップから相手のパンチを取ることで移行できるぞ。


⬅バックマウントは数あるマウント状態でもっとも有利な状態。

マウントトップから相手の打撃をとる


↑マウントトップの状態で、相手のパンチをとることでバックマウントに移行できるぞ。

関節技を抜けさせて移行する

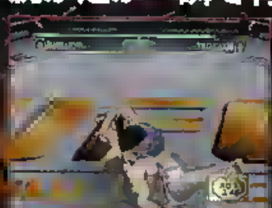


↑キャラによっては関節技を抜けさせることで、バックマウント状態になる場合もある。

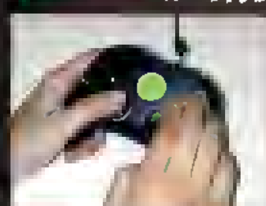
スタンドからの奇襲関節技に注意

アーケードモードを勝ち抜く際、もっともやっかいなのが、スタンド状態からくる突然の関節技。ふつうのタックルかと思いきや、いきなり関節を締め上げられるので対応が難しい。とくにアーケードモードの4人目のThe Catと8人目FEMME FATALEには気をつけたい。どちらもスタンドからの関節技をふたつ持っているが、上半身への攻撃のみなので、X+Yをいつでも押せるようにコントローラーを持ちたいところだ。

腕か足か一瞬で判断


⬅女性キャラふたりは上半身への関節技に注意しよう。

コントローラーはこう持ちたい

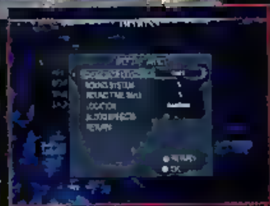

⬅右手はグリップを握らず、同時押し重視の持ちかたで。

7人の隠しキャラクターは出現条件が厳しいものも……

隠しキャラクターを出すには、ふたつのモード、アーケードモードとUFCモードでのプレイが必要になる。アーケードモードを27連勝しなければならないMASKが一見きつそうだが、前ページの攻略どおりにやっていれば、それほど難しくないはず。UFCモードを基本選手27人すべてで優勝しなければ出現しないBRUCE獲得を目指す際は、難易度をイージーにしてのプレイをオススメする。キャラごとにす速い連撃を見つけて、打撃で片づけていこう。



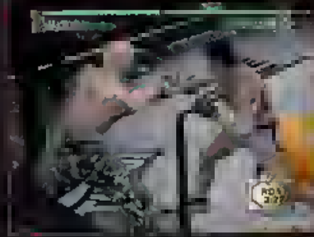
←とにかくCPUを相手にするときは打撃で。



➡難易度をノーマルからイージーにしよう。

MASK

出現条件 アーケードモードで27連勝する



↑ノーガード状態で相手のパンチを受けると、腕を回してさばくことができる。

さすが27連勝を要求するキャラ、立ってよし寝てよしのスーパーキャラクターだ。打撃は電光石火のYYYYとスタンさせやすいXYYがメインとなる。X+B→X+Bのステップインからの昇龍拳(!?)も使いやすいぞ。スタンドからのX+A、Y+Bはどんなに離れた相手も走って追いつめるという投げ。マウントからはXorYの3連打が強い。

The Cat

出現条件 アーケードモードで4連勝する

打撃で使いやすいのは、YYBのパンチからキックに派生する連繋。そのほかのキックへの連繋は出が遅く割り込まれてしまう。投げで特筆すべきはスタンドからのY+B。いきなり飛びかかり腕関節を締め上げる技だ。またバックステップ中X+Aでも腕関節を、バックステップ中Y+Bでフランケンシュタイナーからマウントトップに移行できる変則キャラ。

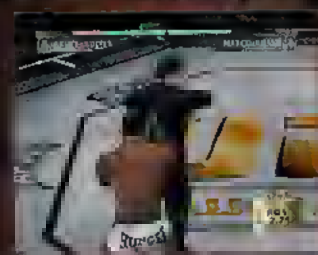


↑す速い打撃と奇襲的に使える関節技を持ち、使いやすいキャラといえるだろう。

BRUCE

出現条件 UFC MODEを基本選手すべてで優勝

リングアナウンサーにしてカンフーの使い手、ブルース。ベースがカンフーだけに立ち技に特徴がある。YYYは某アクションスターを彷彿とさせるし、YXYAは最後にサマーソルトキックをくり出すといった派手な攻撃が多い。投げ技は前or横ステップからのX+Yで飛びつき腕十字固めやX+Aの一本背負いなど、奇襲的に使えるものがそろっているぞ。



↑フロントステップからYYYAの回転攻撃など、派手な技が数多く用意されている。

FEMME FATALE

出現条件 アーケードモードで8連勝する



↑とにかく強いバックステップ中のX+A。この技だけでも勝ち抜くことができるぞ。

The Cat同様、スタンドからのY+B、バックステップ中X+Aで上半身への関節技を決めることができる。とくにバックステップ中X+Aはイージーなら CPUに抜けられることも少なく、アーケードモード攻略にはもってこいのキャラ(もちろんThe Catでもいい)だぞ。マウントトップを取ったら関節技には行かず、XXXの3連打で体力を削り取ろう。

JOHN

出現条件 UFC MODEをBRUCEで優勝する



↑6発すべてを出し切らずに途中で止めると、相手をスタン状態にさせやすいぞ。

UFCのレフェリングを務めるジョンが参戦。投げ、関節技には見るべきものはないが、打撃にすごい連繋が用意されている。『UFC2』最長の連繋で、YXXYXAという驚異の6連続攻撃がそれだ。しかしながら打撃と打撃のあいだのスキが大きく、最後まで出させてもらえることは少ないだろう。また、バックステップYが相手をスタンにさせやすいぞ。

ICE-T

出現条件 アーケードモードで16連勝する

打撃技が強いキャラ。基本連繋はYXAを使っていこう。そのほかサイドステップからのパンチやバックステップBAはカウンターが取りやすく、相手をスタン(よろめき)状態にさせやすい。対人戦ならスタン状態からX+Aでフロントスリーパーを狙っていこう。レバガチャでしか抜けられないため決まりやすいぞ。マウントトップでのYXYも強い。



↑相手をスタン状態にしたら対人戦ではX+Aを入れよう。CPU戦なら打撃となる。

MARIO

出現条件 UFC MODEをJOHNで優勝する

基本的には同じレフェリーのジョンと変わらない印象。YXXYXAの6段連繋を持っている点も同じだ。投げ関係ではジョンとは違いフロントステップY+Bで一本背負いを出すことが可能。この技は途中抜けられてもマウントに持ち込むことができるので、お得な技といえる。レフェリーふたりに関していえば、強さよりもウケ狙いのプレイになるのかな?



↑一本背負いは抜けられてもガードトップになり、攻めを継続することができる。

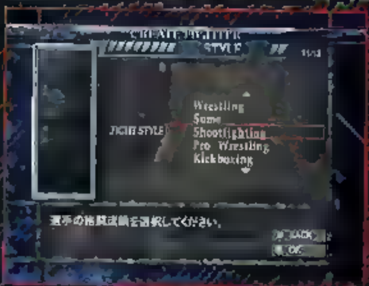
エディットキャラクターの性能は？ 11の流派を理解せよ！

『UFC2』の魅力はなんといっても実在する選手を操れること。でも自分だけのキャラクターで闘ってみたいと思うのもこれまた事実。そんな思いを実現してくれるのがエディットキャラクターだ。用意されている11の流派はどれもメジャーな格闘技ばかり。ぜひとも自分好みのキャラクターを見つけだしてほしい。



↑顔パターンやコスチュームも数多く用意されている。隠しキャラを出したらエディットに挑戦だ。

FIGHT STYLE以外は強さに関係なし



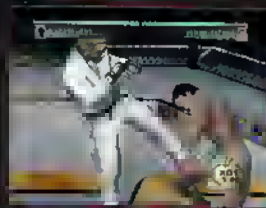
↑エディットキャラクターの個性を決定づけるのは流派のみ。体重や特徴によって差は生じないぞ。

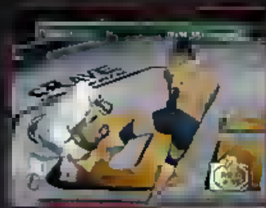
キャラクターをエディットする際、さまざまな要素を入力することになる。ここで気になるのが、身長や体重、3つある選手の特徴入力などでキャラクターに変化があるかどうか？ 結論としてはどう入力しようが変化はない。身長、体重はあくまで好みで、選手の特徴は自分の選手のアピールでしかないのでご安心を。

SKILL UPから生じる差とは？

キャラクターエディットで流派のつぎに重要なポイントがSKILL UP時のポイントの振り分け。ポイントの振り分けによってどの程度攻撃力が変わるのだろうか？ ここでは同流派でライフ、スタミナを満タンにした場合とパンチ・キックスキルをいっぱいにした場合の体力、攻撃力の差を計ってみた。キャラクターエディットの際、参考にしてほしい。

LIFE、STAMINA重視の場合


↑XYYXAの4連攻撃ヒット時の相手の体力がこれ。


↑シャムロックの4連攻撃を受けたときの減りがこれ。

PUNCH・KICK SKILL重視の場合


↑上と同じ攻撃を入れたのだがダメージが大きい。


↑上と比べて明らかに減りが大きい。体力重視がいい？

Jiu Jitsu 柔術

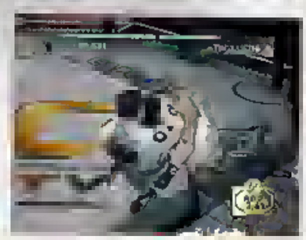


UFC第1回トーナメントにきら星のように現れた新星が、グレイシー柔術を操るホイス・グレイシーだった。本作では柔術独特のファイティングポーズまでもリアルに再現している。

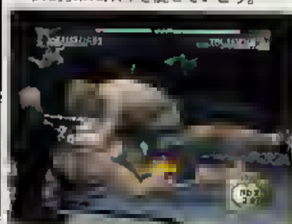
この連繋を使え：YX、XX

打撃に関していえば、コレぞというものはない。多少つながりが早めのYXを軸にして闘おう。柔術といえばやはり豊富な寝技がウリ。マウントへの移行がスムーズに行えるフロントorサイドステップY+Bの一本背負い、バックステップY+Bからの飛びつき腕十字固めなどを駆使してマウント状態に持ち込もう。マウントトップからのA+Bは相手が逃れきれずにバックマウントになる場合が多い。


↑打撃のYYは大振りだが、当たれば相手をスタン状態にさせやすいぞ。


↑スタンド状態からのY+Bはいきなり飛びついてガードボトムになるという技。

Street Fighting ストリートファイティング


↓関節技より打撃重視で。XXX、YYYといった打撃にX+Yを混ぜていこう。


↓スタンドからのBなどで相手がスタンになったらY+Bだ。かっこいいぞ！

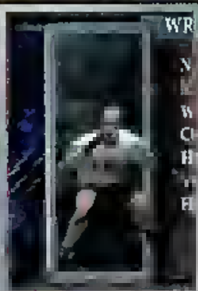
ストリートファイターということもあってか投げ技、関節技に見るべきところはない。YYXA、XYAなどのす速い連撃で相手を追いつめよう。フロントステップからはXYAやAX+Aを使っていこう。いざマウント状態になったら、関節技などには移行せずXXX、YYYといった3連の打撃技で相手の体力を削っていくといいだろう。モーションの大きい相手にばれやすい関節技しか持っていないからだ。

この連繋を使え：YYXA、XYA



いまの総合格闘競技となったUFCにはいないタイプだが、初期UFCではパトリック・スミスなど、いかにも街の喧嘩屋といった感じの選手も数多く出場していた歴史がある。

Wrestling レスリング



第11回、12回のUFC大会を制し，UFC初代ヘビー級チャンピオンとなったコールマンの例からも、レスリングの強さがうかがえるというもの。ポジショニングのうまさが強さの秘訣だ。

この連繋を使え：XYX

打撃は最大でも3連続までと，いかにもレスリングらしいキャラクター設定。レスリングのウリは，やはりタックルの切れのよさと多彩な投げ技。フロントorサイドステップY+Bはほかの流派よりも明らかにす速い動きでタックルに入る。また，ステップX+YやX+Aといった奇襲的な飛び道具も豊富なキャラになっている。関節技を仕掛けて抜けられた際，バックマウントになりやすい点も◎。

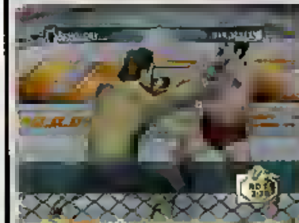


↑打撃はステップを含めても使い勝手のいい技は少ない。奇襲的な投げで勝負だ。

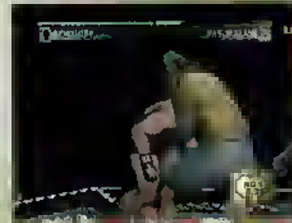


↑バックマウントからは3種類の関節技がそろっている。X+Bは必見の技だぞ。

Sumo 相撲



↓フロントステップからのY6連打が立ち技での唯一の武器となるが……。



↓スタン状態からの打撃は，どれも出が遅く使い勝手が悪い。X+Aで攻めよう。

勝つにはきついキャラ。連繋もXYXとYXYくらいしか使えず，出も速くない。フロントステップからのY6連打で相手の体力を削っていこう。立ち技の中でおもしろいのはX+Yの猫だまし。相手をスタン状態にさせやすく，その後のX+Aのフロントスリーパーが立ち技の武器となる。寝技は下になったとき相手のパンチをX+Yで取ることができないので，レバガチャで立ち状態に持ち込もう。

この連繋を使え：XYX、YXY、フロントステップYYYYYY

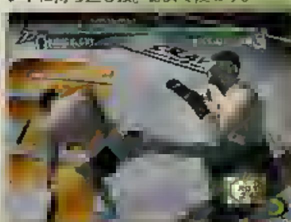


日本の国技相撲だが，UFC大会で実績といえるものはない。国内では元小結、安田忠夫（孝乃富士）や前頭15枚目まで出世した太刀光などの相撲出身者がPRIDEなどで活躍している。

Shootfighting シュートファイティング



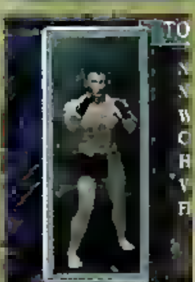
↓金網際でBBBを出すと相手をスタン状態にさせやすい。その後はX+Aだ。



↓スタンドY+Aは相手の足を刈ってマウントに持ち込む技。奇襲で使おう。

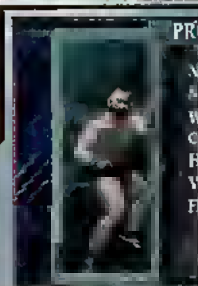
スタンドからの打撃が9種類と打撃に秀でたキャラクター。3連続の連繋しかないものの、どれも出が速く使いやすいものが多い。なかでもYXB，BBBは積極的に使っていける技。フロントステップBBBBも1発目と2発目にスキはあるものの，唯一の4連技ということで使っていきたい。投げ関連に特筆すべき点はないが，スタンドY+Aは相手の足を狩り，強制的にグランド状態に持っていける。

この連繋を使え：YXB、BBB、フロントステップBBBB



シュートファイティングとは打撃、投げ、関節技をミックスした総合格闘技のこと。UFC大会における代表的な使い手はケン（兄）とフランク（弟）のシャムロック兄弟があげられる。

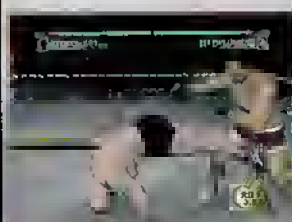
ProWrestling プロレス



UFC大会でプロレスラーといえば，ダン・スバーンをおいてほかはない。過去の大会の上位入賞者を集めて行われた95年のUFC大会で優勝し，プロレスの強さを世間に知らしめた。

この連繋を使え：XXY

打撃に関していえば，使える連繋はXXYやスタンさせやすいBのみと寂しい限りだが，スタンドからの投げ技，グラウンドからも豊富な関節技がそろっており，使っていて飽きないキャラクターだ。スタンドからは前方向ステップY+Bの蟹ばさみで奇襲を仕掛け，マウントトップになったら，X+Aでバックマウントを誘発しよう。その後はX+A，Y+B，A+Bと豊富な絞め技で攻めを継続しよう。



↑スタン中A+BA+Bで低空ドロップキックが出せるが，スキが大きい。



↑ガードトップになったらX+Aでジャイアントスイングを狙ってみよう。

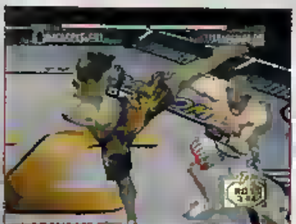
Kickboxing
キックボクシング



キックボクサーといえばモーリス・スミスは外せない。80年代のキックの世界で最強の存在だった。日本での第1回K-1に参加後、総合格闘家に転身。UFC大会でも優勝経験あり。

この連繋を使え：YXYA

打撃ではYXYAの連繋が使える。そのほかYYY，YXAの連繋もす速く使い勝手がいい。また、バックステップ中のAはスタンを発生させやすく，その後のX+Aは首相撲からの膝蹴りでいかにもキックボクサー。寝技で特筆すべき点はマウントを取られた際，A+Bで（ガードポジションだが）簡単に上になれること。ガードトップの場合はXY，YXなどで打撃にフェイントがかけられる。



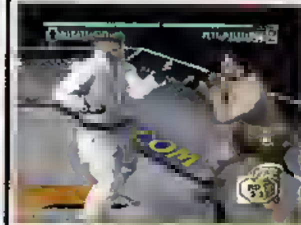
↑す速い打撃連繋が多く，できることなら立ち技をメインに闘っていきたい。



↑上に乗られたら，A+Bで足を引っかけてガードトップの状態になろう。

Karate
空手

↓右サイドステップYは気合いを溜めてから攻撃。当たればスタン状態になる。



↓X+Aでバックマウントを誘発し，有利にグラウンドでの攻めを展開しよう。



XYXAが連繋の主軸。それほど速くはないが信頼できる。ステップからの技にトリッキーなものが多く，バックステップBのネリチャギや右サイドステップAの浴びせ蹴りなどが使いやすい。マウントでのX+Aの腕ひしぎ十字固めは，返されたとしてもバックマウントを取れることが多い。バックマウントからも2種類の固め技があるので重宝するぞ。ステップA+Bのかにばさみは奇襲に使っていこう。

この連繋を使え：XYXA



空手でUFC大会に出場した格闘家といえば、ジェラルド・ゴルドーだろう。第1回大会では惜しくもホイス・グレイシーに敗れたものの準優勝に。その狂気の攻めは歴史に残った。

Muay Thai
ムエタイ

↓多段連繋は持っていないが、単発です速いX+Y，A+Bを使ってフォロー。



↓サイドステップからのつかみ攻撃を持っているキャラは少ない。貴重な存在？



す速い連繋はYX，XAのみと心許ないが，X+Yで出せる肘打ち，A+Bのミドルキックは発生も速く使い勝手がいい。キックボクサー同様バックステップからのA後の首相撲が強い。またこのキャラの珍しいところはサイドステップからもグラップが狙えるところ。多角的に攻め込めるぞ。グラウンドでは、キックボクサーと同じく、マウントを取られた際、A+Bでガードマウントへ移行可能だ。

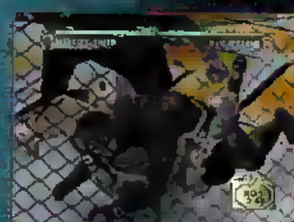
この連繋を使え：YX、XA



タイの国技、ムエタイであるがUFCには未参加。理由はやはりウエート不足。本国では日本のボクシング同様、ヘビー級ほどの体躯の選手がおらず、ライト、ミドル級が中心だからだ。

対人戦で勝つために

今回の攻略は対人、対CPUの両方に使えるものだが、対人戦に特化するなら戦いかたはさらに変わってくる。はっきり言えば相手のミスがなければ、関節技はほとんど決まらず、立ち技の攻防が闘いの中心になる。勝ちたいのなら打撃のバリエーションを数多く持つキャラを使っていくのがいいだろう。



↑システムに慣れると、対人戦ではほとんどの関節技を抜けられてしまう。

基本はスタンドで打撃



←基本はスタンドでの打撃。す速い連繋が中心だ。

立ち関節で攻める



←対応する時間を与えない立ち関節を狙おう。

フェイントを織り交ぜる



←マウントパンチは取られないようフェイントで。

いきなり絞めにいく



←マウントになったらいきなり絞めるのも手だ。

Tea Kwon Do テコンドー



いまやオリンピック競技にもなったテコンドーだが，UFC大会といった総合格闘技への挑戦は未だない。全世界に数多くの支部がある巨大な組織だけに，隠れた強豪がいるはず……？

この連撃を使え：BBB、YYX

打撃はなんといっても足技がさえるテコンドー。BBB（3発止め）やAA，ABなど使い勝手のよい技が多い。ステップからの蹴りを加えれば、まさにマシンガンのように攻撃をくり出すことが可能。しかしながら，当然足技だけだとホールドを狙われやすい。YYXを適度に織り交ぜていきたいところだが，決定打とはなりがたい。寝技に関しては可もなく不可もなしといったところ。標準的な性能だ。



⬆蹴り技が特徴のテコンドーだが，やはりモーションが大きい。パンチも使おう。



⬆ステップからのグラップは首相撲からの攻め。メリハリをつけて攻めよう。



⬇ステップからの技はカポエラらしい雰囲気を持つが，大振りすぎて使えない。



⬇グランドの攻めは標準的。できれば立ち技で勝負を仕掛けていきたいキャラだ。

スタンドからの打撃ではYYY，XYXAが使いやすい。この打撃で押しつつ，BAの変則的な蹴り技を織り交ぜていこう。ステップからの攻撃はカポエラらしいといえばそれらしいが，大振りの技が多い。グラウンド状態での攻めはどうかというと，基本的な寝技を持つキャラ。マウントを取られた場合にA+Bでガードトップに立てる。しかし打撃格闘技だけに，これといった決定打がなく苦しいところ。

この連撃を使え：YYY、XYXA



グレイシー柔術をブラジルの総合格闘の雄とするなら，打撃の雄がこのカポエラといえる。両腕を縛られた状態から生まれたという伝説を持つこの格闘技，多彩な足技が特徴だ。

Capoeira カポエラ

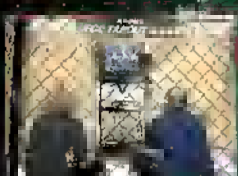
宇野薫選手も参戦？ 編集部対抗『UFC2』頂上決戦!!

去る4月8日、東京はお茶の水にある和術慧舩會の道場において、エディットキャラクターによる編集部対抗『UFC2』大会が行われたぞ。和術慧舩會といえば本作にも登場する宇野薫選手が所属する道場！ もちろんスペシャルゲストとして我々の前に登場してくれたのだ。そのほかカプコンを代表して三並氏、開発を担当したドリームファクトリーの渡辺氏も登場。宇野選手と三並氏の対戦が行われるなど、大いに盛り上がっていたぞ。ファミ通Xbox編集部の対戦結果は、ひとりが1回戦負け，ひとりが3回戦敗退……。



⬅大会には宇野薫選手も登場。近くで見た宇野選手の印象は，"太い，厚い！ さすがは金網の中で闘う戦士でした。

⬇宇野選手と三並氏とのエキジビションも行われた。宇野選手も「寝技より打撃が強くて本物同様だ」と感想を。



⬅3回戦からはUFC大会同様、金網の中で闘うことに！



寝技よりも打撃での勝負が目立った大会

大会優勝はドリマガ編集部に。ファミ通Xbox編集部としても優勝者に3回戦で当たらなければと……。試合の展開はやはり打撃がメイン。連繋のす速いキックボクサーが強かったぞ。そんな中でも決勝戦はキックvs.プロレスと，打撃だけじゃない格闘ゲームとしてのおもしろさを感じ取れた大会だった。



⬆優勝商品は宇野薫選手の等身大ポップとオープンフィンガーグローブだった。

⬅キックボクシングのYXYAがとにかく強かった。スキあらばこの連繋をたたき込む、まさに大会仕様の闘いかたといえる。勝ちたかったらキックボクシングかな?



➡関節の取り合いは決定打に欠けると思われていたが、やはり人間どうしの闘い。操作ミスであえなくタップアウト、なんて光景も見受けられたぞ。



※画面は大会を再現したものです。

大量kudos獲得法&開発元Bizarre Creations独占インタビュー収録!!



PROJECT GOTHAM World Street Racer

プロジェクト ゴッサム : ワールド ストリート レーサー

米国Xbox Official Magazine協力による大量kudos獲得法を披露。さらに『Project Gotham』開発会社Bizarre Creationsへ取材敢行。本誌だけの独占インタビューも収録しているぞ!

タイトル	プロジェクト ゴッサム:ワールドストリートレーサー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	スタイリッシュドライビング
発売日	発売中(2月22日)	価格	6800円(税別)
開発	Bizarre Creations LTD.	対象年齢	—
ブロック数	ゲームデータ:4ブロック	システム対応	5.1ch 4人
その他	—		

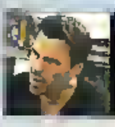
1レース3000kudosも夢じゃない! 驚異の走りを誌上で再現!!

本作をプレイした人であれば一度は思うだろう、「スタートからゴールまでスタイルkudosをつなぎ続けることはできないかな?」と。そんなプレイヤーの思いを現実にした映像を発見することができた。

アメリカにて発売されているXbox Official Magazineは、ゲーム情報のみならず、体験版や攻略映像が見られる付録ディスク付きのXbox専門誌である。ある日、記事担当者が同誌の付録ディスクを見たところ、最初から最後までコンボしっぱなし、わずか2周で2981kudosをたたき出す驚異の映像が収録されていた。

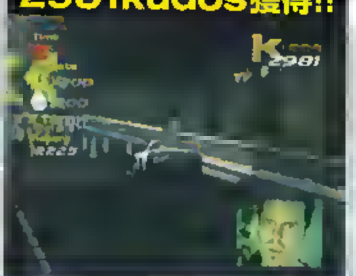
"Project Gotham;The Perfect Run"というこの映像について、より詳しく聞くため、編集部は攻略プレイを行った同誌編集長のソロモン氏に連絡。氏に攻略のコツを聞いてみたところ……。

「攻略映像で使っているCorvetteはドリフトさせやすいから、コンボをつなぎやすいんだ。コンボが途切れるところでも、強引にドリフトすれば、またコンボをつなげるからね。あとは練習だ。僕の場合は、1時間くらい走りこんだらできたよ」



Xbox Official Magagina Editor In Chief (編集長)
Mike Salmon
(マイク・ソロモン)

2981kudos獲得!!



てなわけで、アドバイスと映像を参考にして挑戦!!

ならば、我々も! というわけで、本誌攻略ライターが攻略映像の舞台であるarcade raceのeasy(San Francisco)をプレイ。結果は右下の写真のとおり! ポイントとなるマップ上の①、②のドリフトをマスターできれば、つなぎっぱなしのコンボが可能になる。難易度的にはそれほど高くないので、ぜひお試しあれ!

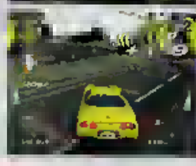
COURSE DATA



arcade raca/eaay/ San Francisco

➡①でアウトに膨らみつつ強引にSBでドリフト。②は走行中、左→右→左(ここで次のコーナーへ入る)でドリフト。走行ラインが安定しないが、道幅が広いので比較的ラク。3千以上も十分狙える。





成功! 2999kudos獲得!!



まだあった! やり込み度満点の隠し要素

今号も新たな隠し要素をご紹介。取り上げるのはふたつ。どちらもかなりやり込まないと出現しない隠し要素だ。ここまでいけば、キミも『Project Gotham』マスターだ!

●スペシャルカラー

Kudos ChallengeのBonus Levelで、すべてゴールドメダルを獲得すると、いままで選択できなかったスペシャルカラーリング が獲得できる。



⬅インプレッサのラリーモデル。アメリカ国旗があるのはゲームならでは。



➡ADVANのロゴらしきものが見えるような? これはレースモデルなのか?

●time attackコース出現条件

ゲーム中には192のコースがあり、ゲーム開始時に使用できるのは、そのうちの12コース。しかし、arcade race、quick race、kudos chailengeの各モードで新しいレベルを出現させれば、自動的にそこにあるコースがtime attackやmultiplayerで使用可能になる(合計133コース)。また、プレイヤーの総走行距離に応じて使用可能になるコースもある(右記参照。合計59コース)。

1.Fishermans Wharf……200マイル以上
2.Financial District……250マイル以上
3.Pacific Heights……300マイル以上
4.St.James Park……350マイル以上
5.Trafalgar……400マイル以上
6.Westminster……450マイル以上
7.Asakusa……500マイル以上
8.Shibuya……550マイル以上
9.Shinjuku……600マイル以上
10.Wallstreet……650マイル以上
11.Central Park……700マイル以上
12.Times Square……750マイル以上

中盤からの難所level8～9、全コースの走りを解説

今回攻略するのは、中盤の難所ともいえるlevel8～9。攻略にはCorvetteを使用している。Corvetteはlevel7で入手することができるので、level8まで進んでいる人なら、みな持っているはず。ハンドリングが悪いため、やたらケツが振れるクルマだが、その加速度と最高速度は保証付き。前ページで述べている大量kudos獲得にも向いている車体なので、これを機会にぜひ扱えるようになってほしい。

CorvetteでクリアーできなければFeroceの出番。これは75000kudosを貯めないと出現しないため、この時点では持っていない人もいるだろう。所有kudosが足りない人は、level1～7をより速いクルマで再度トライ(難易度を上げれば、より多くのkudosを稼げるため)してほしい。kudos challengeだけで不足なら、arcade raceもプレイしてkudosを貯めるのだ。level9までは75000を用意するのは、それほど難しくない。

level8～9攻略車種



↑Chevrolet Corvette Z06。ハンドリングが悪く、操作にクセがあるが、そのマイナスを加速性能と高速性でカバー。

困ったときはこのクルマで



↑Delfino Feroce。最高速度は落ちるが、しっくりくるハンドリングとバツグンの加速性能が魅力。扱いやすさも◎。

level 8 race 1 Financial District
San Francisco Financial District

①アウトインアウトで2つのコーナーを通過(70～80km)。②110km前後まで減速し、アウトイン。直後の左コーナーは縁石に乗ってグリップで。③コース中央からBRとSBを同時に使い60kmまで減速しながら曲がる。④チェックポイント通過後、100kmまで減速。⑤90km前後を保ちアウトインアウトで通過。

COURSE DATA	
走行距離	2.2キロ
ターゲット	3分10秒以内にゴール
周回数	3周
kudos bonus＋600	
タイムを1秒短縮するごとにkudos bonus＋30(一部＋29もアリ)	



←コーナーのドリフトを早めに止めてアウトに寄っておき、グリップで曲がればオーケー。



level 8 race 2 The Straightaway
San Francisco Pacific Heights

①コーナー前のコーン通過前から100kmまで減速。コーンを通過と同時にドリフト。②インにパイロンが並んでいる。BRとSBを同時に使って60kmでドリフト。③下り坂手前で70kmまで減速。コンボは溜める。④ここからスタート地点までのコーナーはすべて100km前後でドリフトして、コンボをつなげる。

COURSE DATA	
走行距離	1.7キロ
ターゲット	750kudos獲得する
周回数	2周
kudos bonus＋150	
獲得kudosが＋5されるごとにkudos bonus＋1	



←登り坂の分岐はアウト側を。途中、隙間からパイロンを通りインに、その後は70kmまで減速し、登りきる。



level 8 race 3 Taylor St.
San Francisco Fishermans Wharf

①2周目以降は90kmでドリフトをして②までコンボ。②車体1台分インから外し、110km前後で曲がる。③早めに80kmまで減速し、アクセルを踏まずにラインを調整。コーナー中の目安は80km前後。④狭いヘアピンはBRとSBを同時に使って対処。⑤120km前後のインベタで曲がり、第1コーナーに備える。

COURSE DATA	
走行距離	1.7キロ
ターゲット	3位以内に入賞
周回数	5周
kudos bonus＋600	
1位でkudos bonus＋1000、2位でkudos bonus＋800	



←ふたつ目のジャンプ直前にBRを踏んで車体の重心を前に移す。着地後はドリフトでコーナー通過。



level 8 race 4 Leicester Square
London Trafalgar

①真横にガードレールがきたらBR、70kmまで減速し、ドリフトで抜ける。②インをついて曲がるまえに少しBR。110kmに減速してから曲がる。③②で行ったドリフトをコース中央で止め、チェックポイント通過と同時に70km前後でドリフト。④右側奥から3つ目の街灯を通過後70kmまで減速。SBで滑らせて通過。

COURSE DATA	
走行距離	1.5キロ
ターゲット	2分40秒以内にゴール
周回数	3周
kudos bonus＋600	
タイムを1秒短縮するごとにkudos bonus＋30(一部＋29もアリ)	



←地面にある白いラインを通り過ぎたらフルBR。80kmまで減速したら、SBを使って滑り始める。



level 8 race 5 Thames Challenge Ⅱ
London Westminster

①ストレート最後のパイロン通過後、110kmまで減速し、SBでドリフト。②コース幅が狭く、パイロンがイン側に並んでいるので50km前後のグリップで通過。③センターラインがなくなる部分を通過したらコーナー直前までフルBR。最初の左、右コーナーはグリップ、後半左コーナーはドリフトで対処。

COURSE DATA	
走行距離	2.9キロ
ターゲット	750kudos獲得する
周回数	2周
kudos bonus＋150	
獲得kudosが＋5されるごとにkudos bonus＋1	



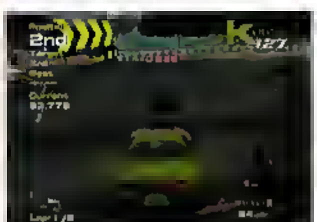
←パイロン通過後、できるだけアウトに向かってからドリフト(逆ドリ)を長めに行い、kudosを稼ぐ。



level 8 race 6 Duck Island
London St.James'Park

①1周目はインベタで敵車をパス。2周目以降は影の長い部分を目印に90kmまで減速してドリフト。②右側奥から2つ目の街頭を目印に90kmまで減速。③一瞬、木でクルマが隠れるところがあるが、110kmまで減速してグリップで抜ける。④橋の上で130km前後まで減速。通過するときはアクセルを離す。

COURSE DATA	
走行距離	2.2キロ
ターゲット	3位以内に入賞
周回数	5周
kudos bonus＋600	
1位でkudos bonus＋1000、2位でkudos bonus＋800	



←階段手前で90kmに減速後ジャンプ。ジャンプ中はアクセルを離し、着地後にラインを整えてアクセル。



※記事中の速度表示はkm(キロメートル)で表記しています。また、BRは'ブレーキ'、SBは'サイドブレーキ'を表しています。

level 8 race 7 1・Chome
Tokyo Shinjuku

①アクセル全開。アウトインアウトのドリフトで通過。②110kmまで減速。縁石に乗り上げながらアクセルオフでドリフト。③100kmまで減速。左コーナーはアクセルオフで通過。続く右→左の連続コーナーは縁石に乗って中央通過。④前コーナー終了したら80kmまで減速。アウトへ移動してドリフト。

COURSE DATA	
走行距離	2.6キロ
ターゲット	3分20秒以内にゴール
周回数	3周
kudos bonus＋600	
タイムを1秒短縮するごとにkudos bonus＋30（一部＋29もアリ）	



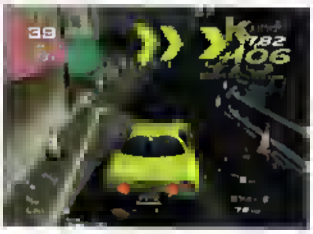
←コーナー手前で110kmまで減速し、縁石に乗り上げながらのアウトインアウトでドリフト。



level 8 race 8 Beer-Biru Mae
Tokyo Asakusa

①左コーナーはSBで80kmまで減速してドリフト。②横断歩道手前で一瞬BR後、横断歩道上でドリフト開始。③少し減速して120km前後からドリフト。曲がり終えたらパイロンを左，中央，右の順で通過。④右のパイロン通過後，一瞬待ってからBRとSBで70kmまで減速後，曲がる。グリップが安全。

COURSE DATA	
走行距離	2.2キロ
ターゲット	750kudos獲得する
周回数	2周
kudos bonus＋150	
獲得kudosが＋5されるごとにkudos bonus＋1	



←最初のパイロン通過時に70km以下まで減速。ヘアピンはBRとSBで40km前後まで減速。後半はドリフト。



level 8 race 9 Jinnan Hairpin
Tokyo Shibuya

①2周目以降はスタートライン手前からBRを踏み100km前後からドリフト。②1周目はインの縁石に乗り上げ，敵車を追い越す。2周目以降は90kmのアウトインアウトでドリフト。③90kmのグリップ走行。縁石に乗ると滑るのでアクセルオフで通過。④90kmでドリフト。コーナー後半はインの縁石を通過。

COURSE DATA	
走行距離	1.8キロ
ターゲット	3位以内に入賞
周回数	6周
kudos bonus＋600	
1位でkudos bonus＋1000，2位でkudos bonus＋800	



←アウト側の木に車体が隠れたらBR開始。インに向かい110kmまで減速後，100kmを保ちつつドリフト。



level 8 race 10 Maiden Lane
New York Wall Street

①右側街頭の手前から減速開始。コーナー手前でSB後，ドリフト。②緩やかなコーナーはインからアウトに抜ける。続く左右の分岐は右のアウト側を走り，分離帯がなくなるあたりからフルBR。100kmまで減速後、ドリフト開始。③コーナー先はコースが狭いのでグリップ走行で曲がる。速度は90km前後。

COURSE DATA	
走行距離	2.6キロ
ターゲット	3分40秒以内にゴール
周回数	3周
kudos bonus＋600	
タイムを1秒短縮するごとにkudos bonus＋30（一部＋29もアリ）	



←チェックポイントを通り過ぎたらBRをかけ，60kmをキープしながらグリップで通過。



level 8 race 11 Lexington Ave South
New York Times Square

①左右交互にパイロンがある。パイロンを通るたびにBRをかけて走行。②ガードレールの色が変わる手前からBR開始。ドリフトでも曲がれるがラインの調整が難しい。安全に走るならグリップで。③イン側途中にパイロンがある。アウトに膨らむと赤いパイロンにぶつかりがち。無難にグリップで抜けよう。

COURSE DATA	
走行距離	2.0キロ
ターゲット	750kudos獲得する
周回数	2周
kudos bonus＋150	
獲得kudosが＋5されるごとにkudos bonus＋1	



←影が途切れた場所からフルBR、右コーナーはグリップで曲がってイン側パイロンを通過。左コーナーはドリフトしてコンボ。



level 8 race 12 Park Loop II
New York Central Park

①フルにアクセルを踏み続けると、砂地のコーナーでほぼ確実に滑る。砂地のストレートはハーフアクセルで速度調整。コーナーはアクセルオフで。②チェックポイント通過後、アウトからドリフト開始。③まず短い左を直線的に通過。このとき110kmまで減速。そのあとの長い右コーナーはドリフトで通過。

COURSE DATA	
走行距離	3.5キロ
ターゲット	3位以内に入賞
周回数	4周
kudos bonus＋600	
1位でkudos bonus＋1000，2位でkudos bonus＋800	



←コーナーを示す掲示板が見えたらドリフト開始。つぎの砂地に入るまでにドリフトを止めること。



level 9 race 1 State & Broadway
New York Wall Street

①コースが狭くなってからふたつ目の横断歩道を通り過ぎたらフルBR。80km前後で曲がる。②左側のガードレールの色が変わったら110kmまで減速し，アクセルオフで曲がる。③コーナー手前でSBをかけてドリフト。④コーナーの先はコース幅が広い。限界まで膨らみながらのドリフトでkudosを稼ごう。

COURSE DATA	
走行距離	2.5キロ
ターゲット	1分10秒以内に1周
周回数	3周
kudos bonus＋600	
タイムを0.1秒短縮するごとにkudos bonus＋6（一部＋5アリ）	



←アウトに膨らみすぎるとぶつかる。コーナー進入前に100km前後にしておき，深めに切り込むこと。



level 9 race 2 St.Martin's
London Trafalgar

①左側のガードレールの色が変わる場所から減速。70km前後で曲がる。②手前の左コーナーは直線に進み，右コーナーだけを曲がるように意識。速度は50km前後。③直線状に進入するのが理想だが，階段に差し掛かるとき，車体が左側を向いている感じでもいい。この場合は階段の上にある石柱の左側を通る。

COURSE DATA	
走行距離	1.7キロ
ターゲット	平均周ラップ50秒以内でゴール
周回数	4周
kudos bonus＋600	
タイムを0.1秒短縮するごとにkudos bonus＋6（一部＋5アリ）	



←中央の柱の前から減速し，柱の左側を通る。通過後は右1左コーナーを80km前後で抜けていこう。



level 9 race 3 Hachi-kou Mae

Tokyo Shibuya

①スタートを過ぎて右に曲がり終えたらBR開始。50km前後からドリフト。稼ぐ場合は膨らんで、つぎのヘアピン近くのチェックポイントまで持たせる。②チェックポイント後の横断歩道を通り過ぎたらBRの合図。フルBRで60km前後まで減速後ドリフト。①同様、膨らませてkudosを稼ぐことができる。

COURSE DATA	
走行距離	0.5キロ
ターゲット	3分以内に10周
周回数	10周
kudos bonus+600	
1周多く走るごとに kudos bonus+200	



←スタートライン直後の右で強引に滑らすことができれば、ほぼ1周丸々コンボをつなぐことが可能。



level 9 race 4 The Box

San Francisco Pacific Heights

①コーナー手前の下りはアウト側を走行。100km前後まで減速後ジャンプし、着地したら軽く滑らす。②アウトインアウトのドリフトで抜ける。途中、チェックポイントがあるので通過にあわせて、ノーBRでドリフト開始。チェックポイントの速度表示が出てからアクセルオフで一気に減速する。

COURSE DATA	
走行距離	1.1キロ
ターゲット	平均速度105kphでゴール
周回数	5周
kudos bonus+600	
平均速度を+1kphするごとに kudos bonus+10	



←アウト側を走り、下り坂の分岐は右側を通過。速度が高いとジャンプするので80km前後まで減速。



level 9 race 5 The Embarcadero

San Francisco Financial District

①1周目はパイロンを通るときにBRを踏んでからドリフト。2周目以降は左側にある電柱を目印にBRし、パイロン通過までに速度を上げる。kudosを稼ぐ場合は膨らんで、長めに滑らせる。②BRの目印はパイロン手前の右側にある電柱。ここに差し掛かると同時にフルBR。ヘアピン直前にSBをかけてドリフト。

COURSE DATA	
走行距離	1.2キロ
ターゲット	最高速度170kph以上で走る
周回数	―
kudos bonus+600	
最高速度を+1kphするごとに kudos bonus+10	



←長めに滑らせてkudosを稼ぐことができるが、ヘアピンはコース幅が狭いのでライン調整が重要に。



level 9 race 6 West 40's

New York Times Square

①コースが狭くなるので80km前後まで減速して曲がる。このときアザーカーがいればグリップ、いなければドリフトを使用。②左側奥から2番目の街灯を目印にBR、100kmまで減速。そのあとSBを少しかけて滑らし、1回のドリフトで2つのコーナーを抜ける。③コース幅が狭くなるので90km前後で抜ける。

COURSE DATA	
走行距離	2.0キロ
ターゲット	4分10秒以内にゴール
周回数	4周
kudos bonus+600	
タイムを1秒短縮するごとにkudos bonus+30(一部+29もアリ)	



←クランクは50km前後のグリップで曲がる。曲がるのが遅れた場合はSBで強引に向きを変えよう。



level 9 race 7 Buckingham Gate

London St.James'Park

①コーナー手前の日陰からBR。100km前後まで減速し、パイロン通過とともにドリフト。②手前のパイロン通過と同時にBR。90kmまで減速し、アクセルオフのグリップで通過。③センターラインが途切れる場所でBR後、イン側のパイロン通過。その後の左コーナーはインをキープして曲がり、パイロンを通過。

COURSE DATA	
走行距離	2.9キロ
ターゲット	750kudos獲得する
周回数	2周
kudos bonus+150	
獲得kudosが+5されるごとに kudos bonus+1	



←チェックポイント通過とともにBRをかければ、トンネル後のコーナーをスムーズに曲がることができる。



level 9 race 8 Sensoji

Tokyo Asakusa

①チェックポイントを通過したあたりから、80km前後まで減速して曲がる。②仲見世の奥には狭く急なコーナーがあるので、奥手前にある分岐点では、右の砂地に進入。50km前後のドリフトで曲がるといい。③長いドリフトでkudosを稼ぐ。速度は80～90kmをキープするようにドリフト中に調整する。

COURSE DATA	
走行距離	0.6キロ
ターゲット	3分30秒以内に14台追い抜く
周回数	―
kudos bonus+150	
追い越し台数が+1台されるごとに kudos bonus+100	



←コーナー少し前から減速し、60km前後のグリップで曲がる。ドリフトも可能だが大幅な減速が必要。



level 9 race 9 Tochou Dori Loop II

Tokyo Shinjuku

①アウトに少しでも膨らむとぶつかりがち。アクセルオフで操作するのがコツ。②横断歩道を通過したらBRを開始。90km前後のグリップで抜ける。③130kmまで減速し、アウトインアウトで抜ける。曲がる直前にアウト側の車線が減るので注意。④③とほぼ同じ。敵車との距離が近いときはグリップ走行で。

COURSE DATA	
走行距離	2.4キロ
ターゲット	3位以内に入賞
周回数	5周
kudos bonus+600	
1位でkudos bonus+1000、2位でkudos bonus+800	



←一気にBRして110km前後で縁石を通りながら抜ける。敵車との距離が近ければドリフトはしない。



level 9 race 10 Milbank

London Westminster

①ギザギザの白線に差し掛かるあいだにBRを開始して100km前後で曲がる。②ノーBRで突っ込んで壁を使って曲がると、安定した走りではないが、だんぜん速く曲がれる。敵車より遅れているときにオススメ。③短い右コーナーはアウトから直線的に進入、長めの左コーナーだけを60km程度で意識して曲がる。

COURSE DATA	
走行距離	2.2キロ
ターゲット	360Modenaよりさきにゴール
周回数	4周
kudos bonus+600	
head startを+1秒するごとにkudos bonus+40(一部+39もアリ)	



←左側のガードレールが見えなくなったら減速。100km前後のドリフトで左コーナーを通過。



本誌独占!!

開発元Bizarre Creations開発スタッフに聞く

『Project Gotham』制作秘話

開発元のイギリスはBizarre Creationsを訪問。kudos誕生までのいきさつやウラ話、はては攻略テクニックまで、いろんなことを聞いてきました！



Managing Director（社長・代表取締役）
Martyn Chudler（マーティン・チャドラー）



Business Director（副社長・営業部長）
Sarah Dixon（サラ・ディクソン）



Producer（プロデューサー）
Peter Wallace（ピーター・ウォレス）

スピードで競うのではない 大事なのはいかに競うか

——kudosは、ほかのレースゲームに比べて独特なシステムですが、このシステムを採用した理由は？

マーティン　kudosは必要性から生まれたんだ。ドリームキャストで『Project Gotham』の前身にあたる『MSR』を出したときは、サーキット数が200以上。クルマは50種類以上あった。そのクルマの中には、早いものもあれば遅いものもあるんだけど、どのクルマに乗っても、どのコースで走っても楽しく遊べるようにするには、いろんなレベルが必要だ。いつもいちばん速いクルマに乗ってタイムを競うだけではいけない。スピードで競うのではなく、そのクルマに乗っていかに競うかを大事にしたかった。

——開発するにあたって、影響を受けたゲームはありますか？

マーティン　直接影響をうけたゲームはない。しかし、ジャンルこそ違うけど、『SSX』とか『トニーホークス』からヒントをもらったところはあるかもしれない。でもそれは、そのゲームのために作られたポイント制やジャンプの高さといったルールだ。僕たちは『Project Gotham』の中に、レーシングのすべての要素を入れたかったんだ。むしろ、直接的な影響といえば、あの話かな……開発当時、僕はどうやったらいちばんクールなゲームができるか考えていたんだ。そんなある日、会社から家に帰ろうと高速道路を通ったんだけど、途中、道がすごくカーブしているところがあってね。ほかの車もそのときまわりを走っていたが、僕のクルマはほかのクルマを差し置いて、いちばん早くカーブを抜けたんだよ。そのとき、急にクルマのお尻が滑ってね。あれにはビックリした！　そのときの感覚がすごく残っていて、ゲームにも取り入れようと思ったんだ。

徹底的なリサーチで 再現された4都市

——4つの都市がありますが、Xbox上で再現するために意識したことや力を入れたことは？

ピーター　ものすごいリサーチをしたよ。撮った写真は約4万枚。10時間に及ぶビデオ撮影もした。

サラ　どの場所をゲームに登場させるか考えましたね。その国を連想させるような都市をゲームに登場させようと。サンフランシスコは観光客がたくさん訪れる有名な場所で、いかにもアメリカと思える土地じゃないですか。ほかの都市もそう。実際に自分たちが遊びで行くような場所を選びました。ロンドンだったらビッグベン、日本人にとっては違うかもしれないけど、渋谷の交差点もそうでしたね。

ピーター　ランドマークといわれる印象的な場所が中心になったね。ゲームをプレイした人がその都市を訪れたとき、「ゲームの中で見たことがあるな」と思えるようなリアルな都市を再現したかったから。

——都市だけじゃなく、クルマも忠実に再現されていますね？

マーティン　いちばん注意したのはレンダリングだよ。Xboxはほかのハードと違って、影のつけかたがより本物らしくできる。

ピーター　たとえば、クルマの横に光源を置くことで、車体のその部分だけを光らせるとかね。ポリゴン数も4千～1万くらい増やすことができたしね。細部までクルマを作り込むことができるんだよ。



←本物そっくりに書きこまれたCGは本作のみどころのひとつ。もし『2』を作るとしたら、日本のどの都市を出したい？という質問には「横浜がいい。過去に行ったことがあるが楽しかった。同行してくれた人が駐車違反をとられたけど、僕たちは何も払わずに国外へ出てしまったよ（笑）。いい思い出のある街だね（マーティン）」という答えが。

Close Up!

本物さながらのクルマの挙動は如何にして生み出されたのか？

本作に登場するクルマは、すべて実車データに基づいた挙動を再現している、とのこと。では、その作業はどのように行われていたのだろうか。パラメーター調整を担当したジェド氏にお話を伺った。

——挙動を再現するために、どんな作業を行ったのですか？

ジェド　まず、クルマとしてちゃんと動くかどうか物理計算を行うんだ。それができれば、車種ごとにパラメーターを調整する。調整はこの画面で行うんだよ（画面を見せてもらう）。

——いろいろな文字が出ていますが、何を表しているのですか？

ジェド　タイヤがグリッドしたときの慣性の強さや重量とか、いろいろあるね。まあ、50から60項目だね。ゲーム中では3項目しか見えないが、じつはその20倍くらいはあるんだ。開発期間のうち3、4ヵ月はこのパラメーター調整ばかりやっていたよ。これはキツい作業だった。とにかく地道にやらないといけない作業だから。

——クルマのデータは、クルマメーカーからもらうのですか？

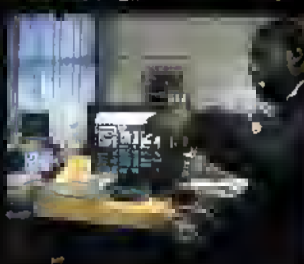
ジェド　クルマのメーカーからもらった数字にあわせて作ってあるから本物と同じなんだ。ただ、ゲーム中、車体がひっくりかえるとメーカーが嫌がるので、それは注意したね。天井のない車でひっくりかえって回るとかね。ドライバーがケガするのは困るから、安全性はちゃんとしてほしいと言われたよ。ほかにも建物の中とか、運転すべき場所でないところは入れないように気を遣ったね。



Associate Producer（アソシエートプロデューサー）
Ged Talbot（ジェド・トーバット）



←何十ものパラメーターをひたすら調整。根気のいる作業だ。



↑パラメーター調整を地道にやらないとクオリティーの高いものは作れないと力説。



⬅本作に登場するクルマをよく見てみると、ブレーキローターの発熱やタイヤのグリッドパターン、各車体固有のデザインを忠実に再現するなど、細部に至るまで非常にこだわって作りこまれている。

日本人には難しい……開発者からみた難易度は？

――『Project Gotham』は日本人から見ると難しいレースゲームだと思います。ヨーロッパやアメリカのプレイヤーにとっては、これくらいの難易度がいいのでしょうか？

ピーター　ふつうのゲームは、自分が遅れると前にいる車のスピードが落ちてくる。反対に、自分が先に行くとスピードを上げて追ってくる。まるで輪ゴムで縛られているかのようにね。このゲームでは、それをやっていない。敵とまったく同じ条件でレースが行われているんだ。だから難しく感じるのではないかな？

マーティン　アメリカ人にとっては難しいだろう。ぼくたちが考えているプレイヤーのうまさは……。

サラ　ヨーロッパ人、日本人、アメリカ人の順にプレイヤーがうまいと思いますよ。

マーティン　アメリカ人は諦めるのが早いから、すぐチート（ゲームを有利に進めるための隠しパスワード的なもの）を求める。反対にヨーロッパ人は少しずつ、しつこくやって進歩していくものを好むからね。

――敵車がクラッシュしてからの立ち直りが早かったり、コーナーで情け容赦なく体当たりをされます。非常にシビアだなと感じることがあったんですが……。

ピーター　ライバルカーのドライバーの人格は、それぞれ違っている。技術的な走りをするヤツ、積極的に走るヤツ、メチャクチャに走るヤツ。この3つが組み合わさって敵車の動きは構成されているんだよ。

――開発者はぜんぶゴールドメダルを取れたんですか？

ピーター　4人くらいは、すべてゴールドメダルを取っていた。ハンドリングをすべて設計した開発者がいちばんうまい。彼は41万2000kudosを出していたね。

――では、最後に日本のプレイヤーに向けて、うまく走るためのアドバイスをお願いします。

マーティン　日本のプレイヤーの皆さん、「グッドラック！」。グッドラックがないとクリアーできないからね（笑）。ガンバッテ！

総獲得kudos41万2000!! Bizarreのスゴ腕プレイヤーに聞く上達テクニック

せっかくイギリスまで来たのだから、開発者直伝のテクニックを聞いて帰りたい！　そんなわけで41万2000kudosを叩き出したスゴ腕の開発者を紹介していただこう……と思ったら、左ページに登場したジェド氏がその人だった。ズバリ、うまくなるコツは何でしょうか？

ジェド　このゲームはみんなにチャレンジしてもらいたいから、難し目にしているんだ。技術というよりは、長い時間をかけてプレイすることだな。そうすれば、うまくいくはずだ。オレは全部クリアーするまで12日間チャレンジし続けたよ。

長時間がんばればいけるとは、もはや精神論の世界ですな。じゃあ、kudosを取りやすいコースは？

ジェド　パシフィックハイツかな。コースが長くて幅広い。ぶつかる確率が低いからな。まあ、ふつうにプレイしていれば、ひとつのコースで最高3000程度のkudosが取れるだろう。可能性としては、もっとあるがな。がんばってくれ！

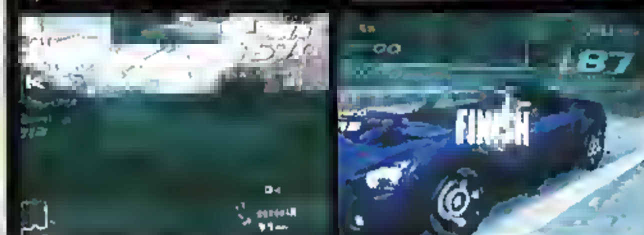


⬆開発者の皆さんはドライバー視点でプレイするのが主流。車を外から見た視点が楽じゃない？　というと「外がよく見えるから中のほうがいい」との答え。

arcade race/hard/ San Franciscoの模範演技をチェック!!

話を聞くだけでは寂しいので、ジェドの腕前も披露してもらった。コースはarcade race/hard/San Francisco。ここで行き詰まったことのある人も多いだろう。その模様を簡単にレポート。ちなみにジェドが使用したのは、OPEL Speedster。渋い選択ですなあ。





⬆ポイントは①から②にかけてのコンボ。坂を下り終えてからつぎのコーナーを曲がるまで、ドリフトをつなぐテクはお見事。クリアーノルマ2400を遥かに越える2772kudosでした。

Close Up! 臨場感を盛り上げる効果音や数々にも職人的こだわりが！

リアルなクルマや都市のCGばかりが注目されがちな本作だが、音へのこだわりも相当なもの。いかにして『Project Gotham』の音が作られたか、オーディオ担当のニック氏に解説してもらった。

――エンジン音などはすべて実車から取り込んだのですか？

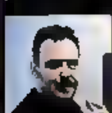
ニック　そうだね。でも、ただ取り込んだだけじゃダメなんだ。ゲームにあわせて音をダイナミックにしたりとか、調整する作業が必要なんだ。だから、最高速度をはじめとして、いろんなエンジンの回転数にあわせて音を取らなきゃならない。エキゾーストノートの音、ターボの音、こういった音をいろいろと組み合わせて、初めて音ができるんだ。

――街中の効果音にも違いはあるんでしょうか？

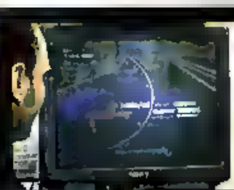
ニック　街の音は30種類くらいあるね。行く場所によって違う音が鳴るようにしているんだ。セントラルパークのようなオープンな場所と狭い場所では音の反響が違うしね。サイレンとかも入れているよ。

――ラジオ局から流れるDJのアナウンスは、毎回違ったことを言いますが、あれはどうやって？

ニック　あらかじめ350から400くらいの言葉を選んでおいて、それを組み合わせて使っているんだ。ちゃんとしたラジオ局の放送になるようにね。ラジオ局は架空のものもあるけど、DJはすべて本物を使っているよ。日本のラジオ局も協力してくれているから、ぜひ聞いてもらいたいね。



Audio（オーディオ担当）
Nick Wiswell（ニック・ウィズウェル）



⬅日本のラジオ局はインターFMほか2局が登場しているぞ。



⬆タイヤの滑りやクラッシュした場所が前か後ろかでも音の違いを出しているとか。

エックス攻略 No.04 Gun Valkyrie







ステージ中盤を一挙攻略!!

タイトル	ガンヴァルキリー		
発売元	セガ	ジャンル	アクションシューティング
発売日	発売中（3月21日）	価格	6800円（税別）
開発	スマイルビット	制作者	プロデューサー:小玉理恵子 ディレクター:五百蔵
ブロック数	ゲームデータ：8ブロック	システム対応	5.1ch HDTV
その他	—		

A action

今回は中盤で詰まっているプレイヤー向けに、ステージ5〜8を詳細に攻略。すでにスコアアタックに励んでいるプレイヤーは、Sランク獲得法をチェック!!

オールSランクを獲得する!

やり込みがいのある本作だけにスコアアタックは激熱。オールSランク獲得を目指すための方法を伝授しよう!

本作でスコアやランクを伸ばすコツは、右にまとめたようにダメージを受けず、コンボを使ってできるだけ多くの敵を倒し、かつす速くクリアーすること。そして、Sランクを獲得するためには、どんな局面でもブーストコンボがつなげられるようになっていなければならない。"細かくテンポよく"というコツをつかんで、確実に25回決められるようになろう。さらに言うなら、マップ構成や敵の出現位置を覚えることも重要。こればかりは、プレイ回数を多くこなしていくしかない。もちろん、ハレーコアの獲得も忘れないように。

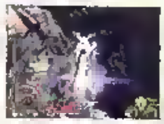

↑ハレーコア獲得はオールSへの絶対条件。掲載マップを参考に必ずゲットしよう。

↓1面でのオールSランク獲得時画面。時間や倒した敵の数などを、参考にしてほしい。



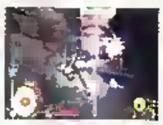
時間をかけずにクリアー

す速くクリアーするほど高ランクとなる。ランクの基準はステージごとに異なる（1面なら7分30秒以内）。


←ミッション形態にあった、効率のよい行動を心がけよう。もちろん、的確さも忘れずに。

欠かさずブーストコンボ

撃破数とも関連するが、ブーストコンボで敵を倒し、テクニックポイントを稼ぐことも必要だ。


←コンボ数が多いほどテクニックポイントも増える。できるだけコンボを駆使して倒すのだ!!

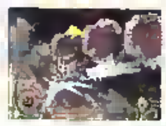
敵を可能な限り倒す

倒した敵の数が多いほどランクはアップしていく。時間のゆるす限り、エネミーを倒しまくろう。


←フレキヘイムをわざと倒さず、フレキを出し尽くさせて撃破数を稼ぐのもポイントだ。

被ダメージは最小限に

ダメージを受けるごとに、クリアーボーナスが減っていく。できることなら、ノーミスクリアーを目指そう。


←Sランクを取るなら、当たっていいのは1、2回程度。敵ごとの攻撃方法を覚えて的確にかわそう。

DATA CHECK エネミーごとの特性を覚えよう!!

攻略をスムーズに進めるには、敵の動きや攻撃、対処方法を知ることが重要なポイント。これまでのステージに登場した敵をおさらいしておこう。

トラウプニル

数だけは多いザコ敵。その場から動かないので、遠距離から攻撃すれば安全に倒せる。耐久力も低い。



フレキ

ゲーム中もっとも多く出現。あらゆる壁面を移動し、集団で襲いかかってくる。大小2種類が存在。



レーヴァティン

空中を高速で飛び回る。特攻や爆弾投下攻撃を仕掛けてくるので、発見したら即倒しておきたい。



フレキヘイム

大量のフレキを生み出すジェネレーター。攻撃はしてこないが、狙いづらい場所にいることが多い。



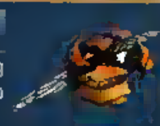
グヴァシル

小型の群れ。目視が難しく、障害物をすり抜けてくる。羽音が聞こえたら、接近を警戒するべし。



グングニル

空中に漂い、遠距離から水平方向に弾を連射する。上下方向からの攻撃以外は、効果が薄い。



キャラル

拡散弾やアゴによる噛み付きなど、強力な攻撃力を持つ。遠距離かつ正面からの攻撃で倒そう。



スィノ

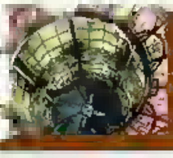
接近すると高速の光弾を5連射してくる。レーザーで狙いをつけられた方向を向き、す速く倒せ!



ベルソル

天井から糸を伝って降りてくる。オレンジ色の糸玉に当たると、身動きが取れなくなるので注意。



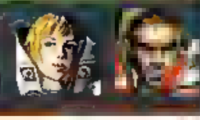


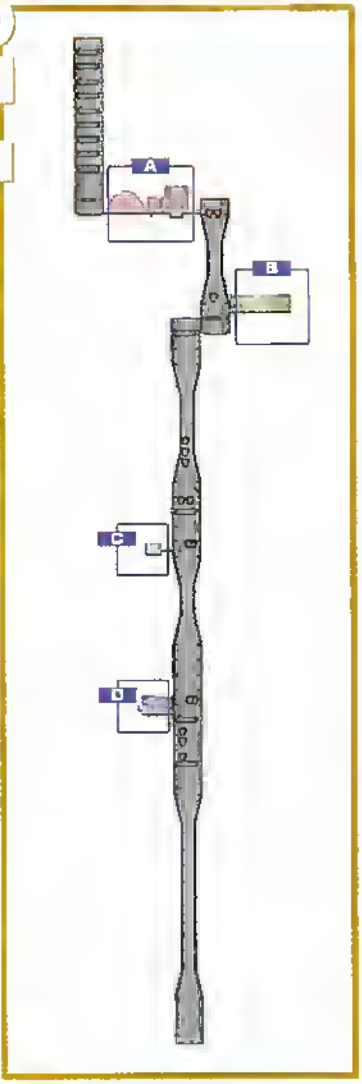
ステージ5：移民ベース2

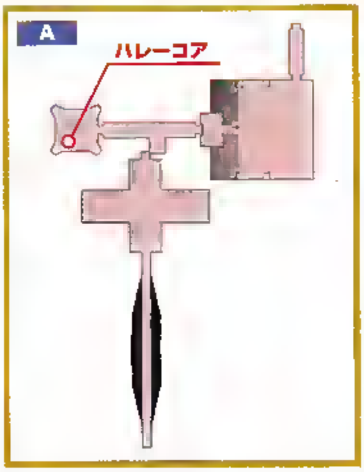
Civilian Base2...

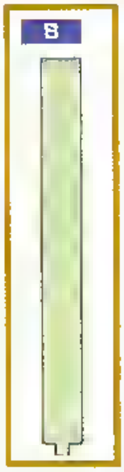
ミッションクリアー条件
敵を殲滅せよ

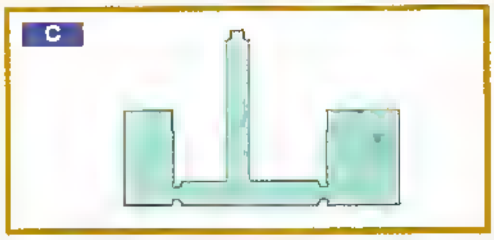
出撃可能メンバー

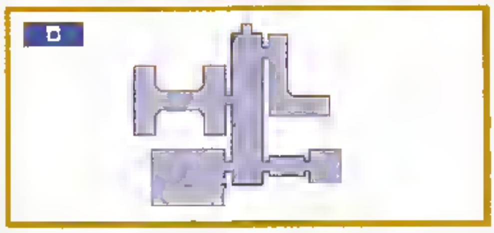












視点を下に向けてシャフトを降下

　このステージでは、巨大なシャフトの中を地下へと降りていくことになる。当然敵は下側から出現するので、視点を変えずに降下していると、気づかぬうちにダメージを食らってしまう。シャフトを降下するときはつねに視点を下に向け、敵を発見・撃破しながら進んでいこう。シャフト内で頻繁に出現するスィンとヴィゾフニルに対しては、射程範囲内に捕らえたら、サイドブーストなどで滞空時間を稼ぎながら攻撃すると、安全に倒せる。なお、敵の殲滅が目的となるため、敵を倒し損ねた場合はピンク色のカタパルトに乗るといい。これで、一気に上昇できる。

　ステージのほとんどがシャフトで構成されているため、マップ構成は単純に見えるかもしれない。だが、水平方向に伸びた室内は、立体的に入り組んだ複雑な構造となっている。とくに迷いやすいのが、マップAの左側の部屋だ。長い通路を進んで左に折れると、一見行き止まりになっているが、視点を上に向けることで、小さな穴が見えるはず。ブーストジャンプでそこを潜り抜けていくと、先に進めるようになっている。

　気をつけたいのが、敵を倒しそびれてしまうこと。とくに、マップC、Dでは死角が多く、敵を見落としやすい。できるだけこまめにマップを白ボタンで表示して、倒し終えたのを確認してから先へと進むように。また、攻撃力の高いギャラルとフギンは、率先して倒す。



↑降下中は必ず視点を下に。スィンはヒートブラスター2発で倒せる。



↑立体的な地形に敵が多く潜む。マップで確認しながら確実に倒そう。

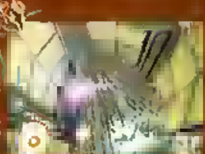
ENEMY DATA FILE Vol.5

ヴィゾフニル

　ふだんは壁などに張り付いて獲物の接近を待ち、近づいてくると網を張って行く手をふさいでくる。網を張るまえは無敵状態なので、ある程度接近しないと倒すことは不可能。網はプレイヤーが接触すると消えるが、数秒後に再度張りなおす点に注意しよう。



←強固な殻で身を包んだサナギ。吹き出す網は強酸性で、接触するとダメージを受ける。



→落下中に突如網を張ってくる。サイドブーストなどで間合いを取りながら攻撃するべし。

フギン



←神出鬼没なうえに、妖しげな術で幻惑してくる強敵。出現位置を覚えてすばやく対処!!



→攻撃してくる瞬間を狙い打つのが基本。壁を背にして待つと、発見しやすい。

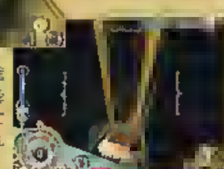
　蚊のような体と、3つの顔を持つ不気味なエネミー。攻撃時以外は無敵状態で、なおかつ壁を無視して移動するので、不意打ちを食らいやすい。攻撃方法も、体当たりや3方向に発する音波、プレイヤーにめがけて近づいてくる子蟲など、イヤらしいものばかりだ。

ハレーコアはココだ！

　マップAの小さな穴から上に上ったあと、フロアの外周から一段下に降りる。そこから少し先に進み、角にある穴から下をのぞくと、アイテムコンテナが見えるはず。破壊してコアを取得したら、逆のルートで戻ろう。



←まずは順路どおりに穴を抜けて上のフロアへ。つぎに外周へと進んで、下段まで降りる。



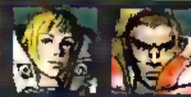
→降りた位置から進むと、さらに下に降りる穴が。その奥にコンテナが設置されている。

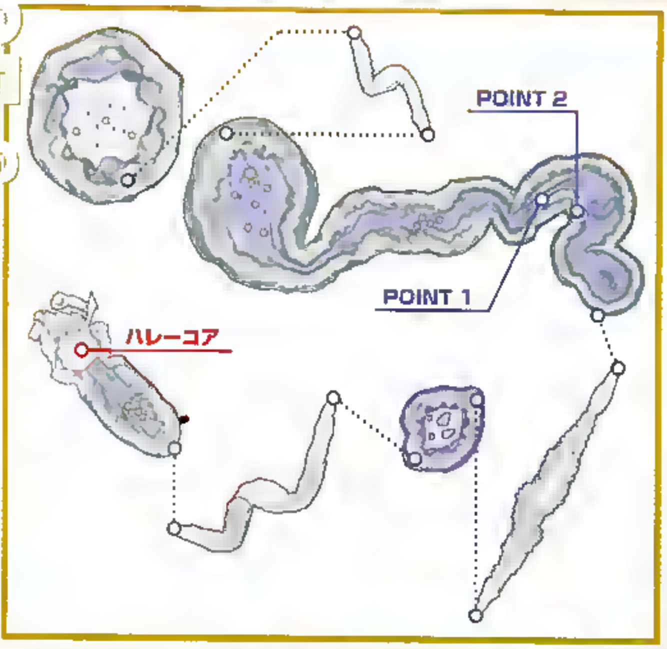
ステージ6：渓谷3

Valley3...

ミッションクリアー条件
制限時間内に敵の巣をすべて破壊せよ

出撃可能メンバー



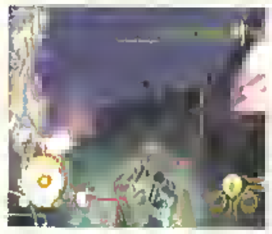


フレキヘイム以外は無視！

フレキヘイムだけを倒せばミッションクリアーとなる。制限時間が設けられているため、ほかの敵との戦闘は時間のムダ。とくに、空中をうるさく飛び回るレーヴァテインは、無視するに限る。ただし、フレキヘイムが生み出したフレキを視界の外に残していくと、気づかないうちにまわりを取り囲まれている……なんて状況に陥ることもある。射程ギリギリの遠距離からフレキヘイム一体ずつ倒していくのが理想。それが不可能な局面では、周囲の安全をす早く確認してから攻撃しよう。フレキヘイムが密集していることも多いので、ブーストコンボで無敵になっているあいだに一掃するのも手だ。

また、洞窟内にいるフレキヘイムもやっかい。急な坂の途中に張り付いているため、狙いがつけづらいのだ。柱に体を預けるなどして、狙いやすい位置から攻撃しよう。

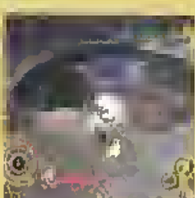

➡フレキヘイム以外は無視。ブーストでかわして進もう。


➡洞窟内のフレキヘイムは視点変更を駆使して発見せよ。

ハレーコアはココだ！

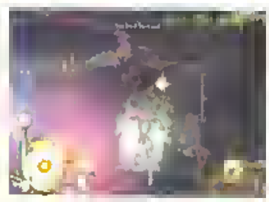
進行ルートの途中ではなく、ステージ最深部のフレキヘイムが壁面につらなる場所から、さらに奥に進んだ湖のほとりにある。フレキヘイムをすべて倒してしまうとクリアーとなってしまうので、1体以上を残した状態で取りにいこう。崖の上にいるフレキにも注意。


⬆足場を上って崖の上へ。攻撃されて落ちないよう。


⬅崖上の敵を一掃したら最深部へ。コアを獲得だ。

POINT... 1 横穴に潜むフレキヘイムは無敵状態で倒せ！

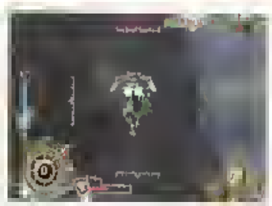
この場所に近づくと、どこからともなくフレキが大量に現れるため、地上からふつうに攻撃しているだけでは周囲を囲まれてしまう。その理由は、奥まった横穴内に6体ものフレキヘイムがいるからだ。フレキが出なくなるまで攻撃を続け、そのあとに横穴へと進入すれば安全ではあるが、残り制限時間がシビアになってしまう。理想は無敵状態になってから奥まで侵入すること。コンボがうまくできないならば、ダメージ覚悟で突っ込むしかない。ブーストダッシュを使い、フレキを無視して進もう。最奥部までたどり着いたら、GVナパームでフレキヘイムを一気に殲滅。シールドボールで回復したら、進路を邪魔するフレキだけを倒しつつ入り口まで戻っていこう。

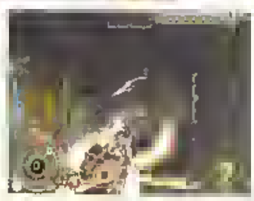

⬅横穴内から無数のフレキが出現。無敵状態になってから突入だ。


➡最奥部まで到達したらGVナパームを発動。周囲の敵を一掃しよう。

POINT... 2 崖に開いた横穴へとジャンプで突入！

こちらもフレキヘイムが発見しづらいポイント。地上を大きくえぐる谷の途中にある、小さな横穴の中に2体のフレキヘイムが潜んでいる。もちろん、倒さなければつぎつぎとフレキを生み出し、谷底がフレキだらけとなってしまう。中にはショットフレキもいるので、フレキヘイムを早めに倒したいところ。いったん谷を渡ってから180度振り向き、左にある崖側まで移動。小さく口を開ける入り口を目指し、ブーストジャンプで進入しよう。ゲージがなくなるギリギリまで上昇して、入り口直前でブーストダッシュするのがコツだ。操作を誤って谷底に落ちてしまった場合、フレキに取り囲まれる危険度が大。一段低くなっている場所から、急いで脱出しよう。


⬅崖に沿った谷の左端からブーストジャンプ。横穴を目指そう。


➡進入できたらすぐにGVナパームを使ってフレキヘイムを焼き払おう。

ENEMY DATA FILE... Vol.6

ショットフレキ

前半ステージに出てきたフレキの強化バージョン。近距離での噛み付き攻撃に加え、遠距離からも高速の弾を発射してくる。ステージ6以降は、当然ながらフレキヘイムからも出現してくる。


⬅クモのような姿はそのまま、体の色が青に。壁面を移動する能力も変わらず持っている。


➡弾を水平にしか撃てないので、上空からの攻撃が有効。ただし、接近しすぎには注意。

STAGE 7

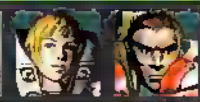


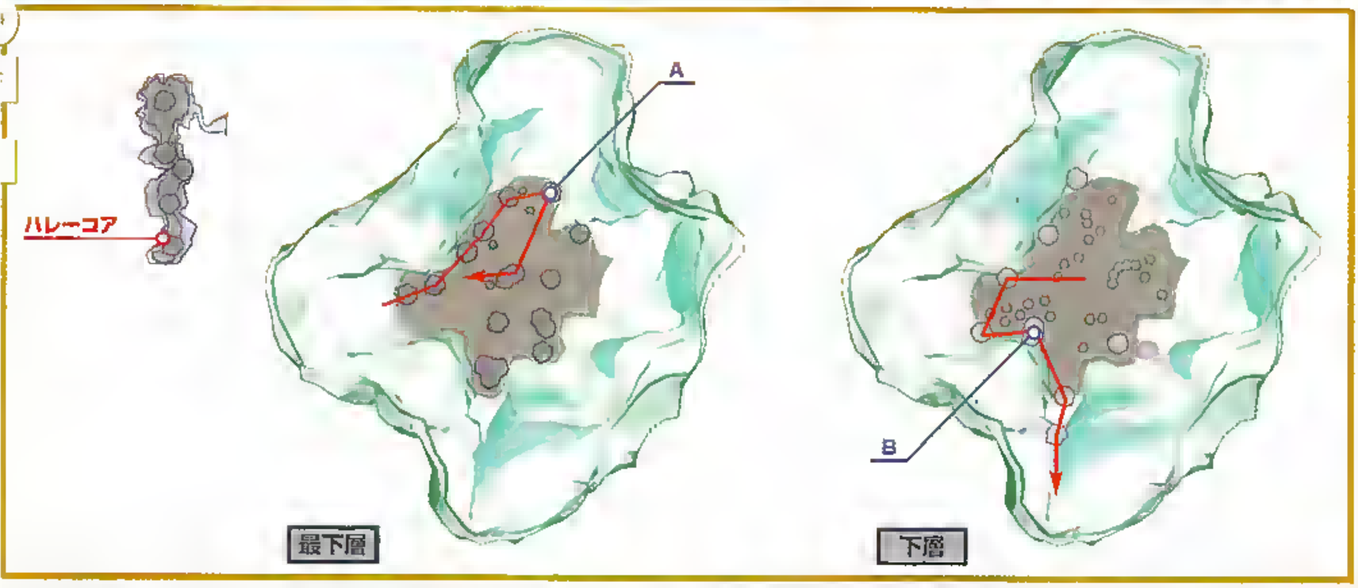
ステージ7：ナグルファルの泉

Naglfar's Pit1...

ミッションクリアー条件
ステージ最上部にいると思われる敵を倒せ

出撃可能メンバー





足場を使い上層を目指せ

スタート直後の細長い通路には、フリストが1匹だけいる。発見次第遠距離から倒してしまおう。

足元に胞子沼が広がる広大なフロアに出たら，いくつもの足場を使って、最上層を目指していく。ブーストジャンプを駆使しながら、マップに示したルートをたどっていこう。とくに，最下層Aの位置では，ゲージ目いっぱいまでのジャンプが必要だ。また，一部には乗ると崩れるダミーの足場がある点に注意。足場から落下してしまうと，再度上り直すことになってしまう。もし落ちてしまった場合は，周囲を見回していちばん近い足場にたどり着くようにしよう。

下層マップでは，外周をぐるりと左回りに移動しながら，反対側の緑地を目指す。Bの位置では，いったん低位置の足場に下りることになるが，それが正解。直進すれば、正面の緑地が見えてくるはずだ。

足場の上などには，ムスッペルやフリスト、スィンが待ち構えている。周囲の状況に気をつけながら，倒しつつ進んでいこう。ムスッペルは、遠距離からドライブガンで狙い撃ち，爆発を確認してから進むと安全だ。



➡マップAの場所。正面の足場へとジャンプして飛び乗る。



⬅マップBの位置。下方に見える足場に挑むのが順路。

ハレーコアはココだ!

このステージのハレーコアは，位置さえ知ってしまえば簡単に取れる。じつは，スタート地点の足元に隠されている。最初の足場に飛び乗ったら後ろを振り向き，アイテムボックスを破壊。スタート地点に戻って，コアを獲得しよう。

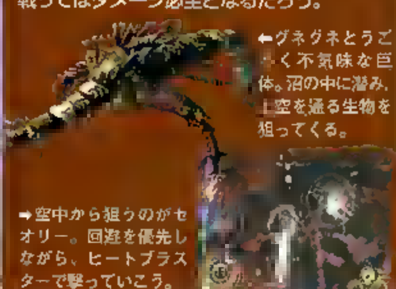


⬅最初に乗った足場から振り返るとコンテナが。

Vol.7 ENEMY DATA

エーギル

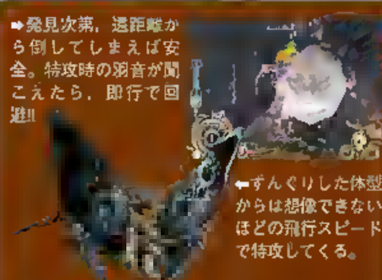
胞子沼に生息する巨大生物。通常は水面下を円を描くように潜行しているが，プレイヤーが近づくと、上半身を出して数個の誘導弾を一気に吐き出す。足元にいるため狙いづらく、しかも弾のスピードが早いため，安易に戦ってはダメージ必至となるだろう。



⬅グネグネとうごめく不気味な巨体。沼の中に潜み，上空を通る生物を狙ってくる。

➡空中から狙うのがセオリー。回避を優先しながら、ヒートブラスターで撃っていこう。

フリスト



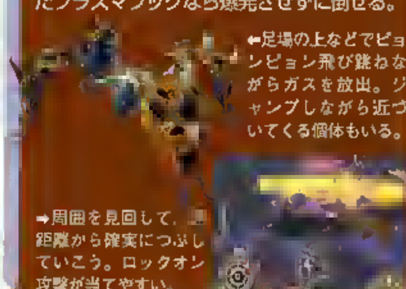
➡発見次第，遠距離から倒してしまえば安全。特攻時の羽音が聞こえたら，即行で回避!!

⬅ずんぐりした体型からは想像できないほどの飛行スピードで特攻してくる。

空中を移動する甲虫。4枚の羽を持ち、それを使って高速移動するのが特徴だ。攻撃パターンとしては、プレイヤーを発見するとゆっくりと近づき，距離が縮まると高速で突進してくる。この体当たりのダメージは大きいので，出現位置付近では気を抜かないよう。

ムスッペル

ふだんは、ジャンプしながらガスを噴出(ダメージあり)しているだけの存在。だが，一定以上のダメージを与えると，水平方向に爆発。触れるとダメージを受けてしまう。なお，火鋼キャノンでは即時に爆発し，強化したプラズマフックなら爆発させずに倒せる。

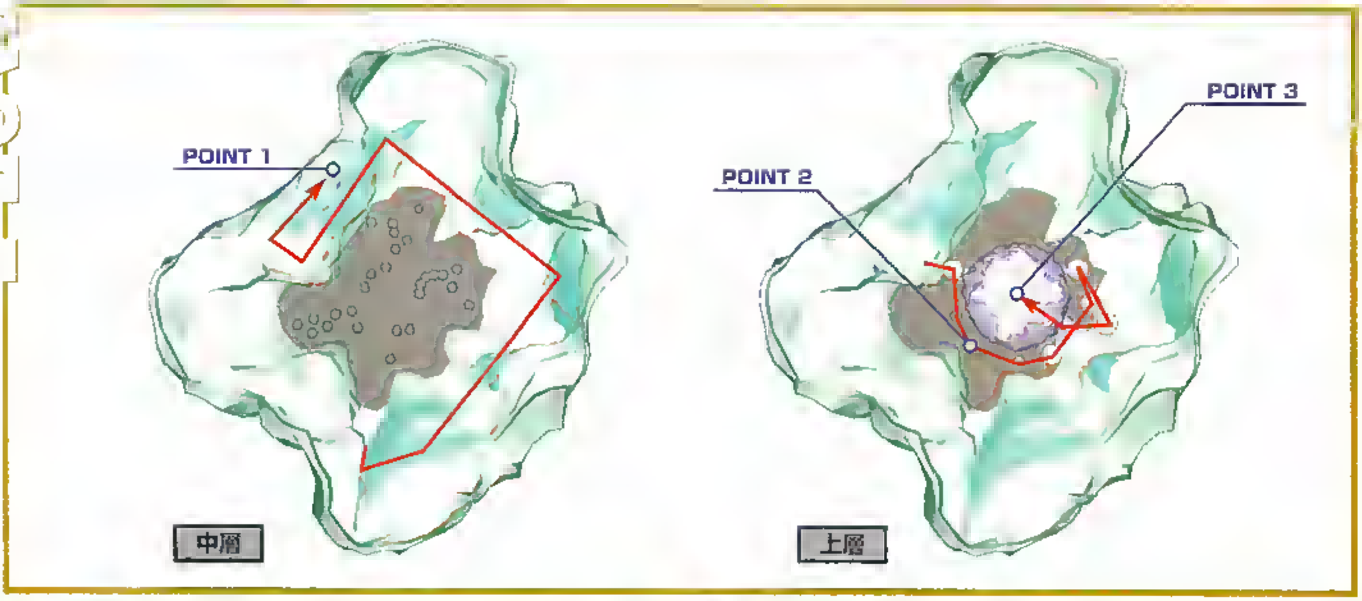


⬅足場の上などでピョンピョン飛び跳ねながらガスを放出。ジャンプしながら近づいてくる個体もいる。

➡周囲を見回して，遠距離から確実につぶしていこう。ロックオン攻撃が当てやすい。

CONTINUE TO NEXT PAGE

ステージ7：ナグルファルの泉1 後半マップ



POINT 1 外周の緑地を通過して上を目指す

中層の緑地に降り立ったら、外周をぐるりと回って、(吹き抜けをはさんだ)反対側を目指す。まずは、ドラウプニルが固まっていた地点から、ジャンプで一段上へ行き、端からブーストダッシュでつぎの緑地へと進む。言うまでもないが、ブーストは細切れに使って飛距離を稼ごう。空中などでスィンやレーヴァテインが狙ってくるが、へたに相手をすると進路を見失い、最悪落とされてしまう場合も。無視してつぎの緑地まで進んでから、反撃するようにするべし。最後の緑地は、折り返すように上段に上るのがポイントだ。



➡敵からの攻撃は無視。着地を最優先に飛ぼう。

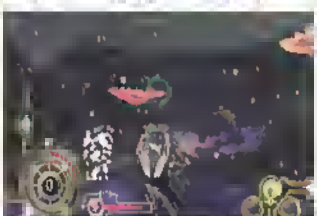


➡POINT1の位置。目の前の足場が最上層だ。

POINT 2 竜巻に注意しながら足場をジャンプ移動!!



➡POINT2の位置。細い柱に乗るのが正解ルートだ。



⬆不意打ちを防ぐためにも、足場を確保するごとに周囲を警戒するべし。

緑地の末端から最上層の足場へ。そこから先へは、より高い位置にある足場を上っていけばオーケー。わかりづらい場合は、上図と(白ボタンで表示される)マップを見比べながら、ルートを確認しよう。少数だが敵もいるので、足場を確保してから排除して、安全に進もう。

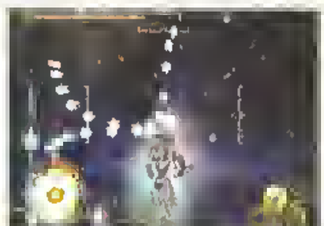
ただし、注意したいのは崩れる足場と竜巻の存在。とくに竜巻は、巻き込まれるとその時点でブーストアクションが途切れてしまう。一定間隔で同じ軌道を描いているので、タイミングを見計らって、当たらないように移動しよう。最上部の足場まで到達したら、遠くに見えるスィンやレーヴァテインを排除し、網の中へ突入だ。

POINT 3 中ボス・ブルトガングはこう倒せ!

最上部にいるブルトガングには、上方向からの攻撃は無効。囲いの中に入ったらブーストコンボを開始して、無敵状態になったところで、地上に降りるのが理想だ。攻撃パターンは、突き→散弾→水平弾のくり返し。突きは素直に避けて、散弾や水平弾はジャンプやブーストで避けてから攻撃するのがセオリーだ。また、体力が3分の1になると、追尾弾を放ってくる。倒れているあいだに間合いを離し、ドライブガンで遠距離攻撃しよう。



⬆囲いの中に入ったらブーストコンボで無敵状態に。ただし、上空からの攻撃は無効。



⬆無敵のあいだに地上に降り、できるだけダメージを与えておく。あとは避けを主体に。

ブルトガング

鈍く光る金属に包まれたロボットのような姿。ドクター・ヘブルの手によるものだろうか?





4種類のブルトガングの攻撃パターンを覚えよう!

突き



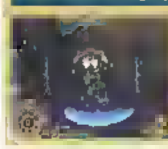
猛スピードでプレイヤーめがけて突進してくる。攻撃は可能だが、素直に避けるのがよい。

散弾



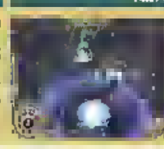
X字型に弾をばら撒く。ホーミング性能があるので、引き付けてサイドブーストで避ける。

水平弾



水平に三日月型の弾を発射。青い光がブルトガングに集まったらジャンプで避ける用意を。

追尾弾



一度倒れたあと放つ円盤状の追尾弾。速度は遅いが威力は高い。GVナパームでかき消せる。

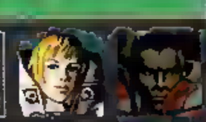


ステージ8：ニーズホッグの処理

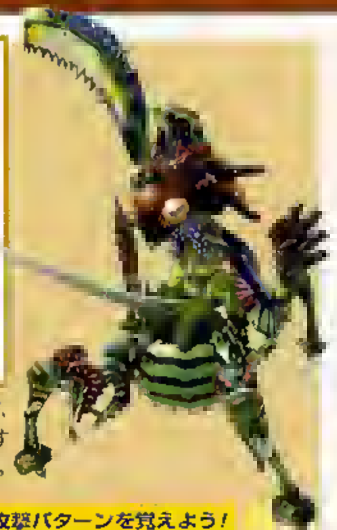
VS NIDHOGG...

ミッションクリアー条件
敵を倒し
コアを回収せよ

出撃可能メンバー







円形のステージで地上の障害物もないが、天井の低さがプレイヤーの行動を制限する。地上でのブーストを駆使して戦おう。

氷を操る巨大カマキリ

巨大なカマキリといった姿のニーズホッグ。左右の腕にある巨大なカマと、冷気を操って攻撃してくる。ダイヘルムと異なり、弱点である頭部にいつでもダメージを与えることができるのだが、立て続けに攻撃を仕掛けてくるうえ、ステージの天井の低さから逃げ場を失うこともしばしば。ブーストダッシュと方向転換を上手に使い、可能な限りニーズホッグから距離を離して戦うことと、攻撃モーションを見極めて、対処した行動をとることが基本的な攻略となる。強引に攻撃しては、手痛いダメージを食らうだけだ。また、足を止めてしまうとダメージ必至なので、ドライブガンの使用は厳禁。ヒートブラスターでこまめに攻撃せよ。

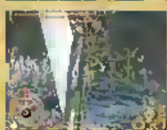
6種類のニーズホッグの攻撃パターンを覚えよう！

ロングサイズ



接近時の攻撃。左腕のカマを横に払ってくる。非常に速く、見てからの避けはほぼ不可能。

ヘビーサイズ



右腕の太いカマを縦に振るっての接近攻撃。左右のカマを連続してふるってくる場合も。

ヘビーサイズタイプ



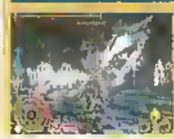
ジャンプして右のカマを振り下ろす。ジャンプの予備動作をしたら、左右に回避する準備を。

アイストラップ



回転した直後にプレイヤーの場所にツララを生やす。回転したら、その場を離れるように。

アイスキャノン



複数の氷の塊を飛ばしてくる。弾の並びかたを見極めてジャンプか左右のブーストで回避。

アイスウェブ



氷の壁を作ってフィールドを分断。一定時間が過ぎるまで狭い中での戦いを強いられる。

近距離戦　接近されたらブーストダッシュで離脱

対ニーズホッグでの接近戦は厳禁。近寄られたら、敵の脇をブーストダッシュで駆け抜けて、フィールドの反対側に移動しよう。どうしても避けられない場合はGVナパームを。



←攻撃の隙をついて反対側へとダッシュ。端まで移動したら振り返る。

遠距離戦　攻撃を避けつつ的確にダメージを与える

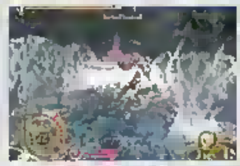
距離がある場合、攻撃のほとんどはアイストラップとアイスキャノンとなる。サイドブーストで敵の攻撃を避けつつ反撃……のくり返しで、こまめにダメージを与えていく。



←落ち着いて敵の攻撃手段を見極めジャンプや左右のブーストで回避。直後に反撃しよう。

[illegible]

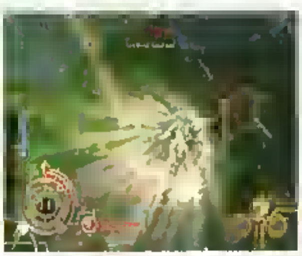
天井の低さという難点はあるが、無敵状態に慣れればニーズホッグとの戦闘は格段に楽になる。相手と距離をとってからコンボを始め、25回までつなげよう。ただし、近づかれた場合は素直に逃げること。



←天井ギリギリまでジャンプしてコンボ開始。25回を目指せ。

POWER UP!　ニーズホッグ戦クリアー後でケリーのギアスキンがレベル2に!!

ニーズホッグ戦をクリアーすることで見られるデモシーン。ここでは、ケリーのギアスキンがレベルアップする様子が見られる。レベル2となったギアスキンでは、レベル2GVナパームが発動可能となる。つまり、サブロウタ同様に、空中でもGVナパームが放てるようになるのだ。空中GVナパームは、接触した敵にダメージを与えるのはもちろん、ブーストジャンプ以上に上昇可能な点や、コンボのカウントを途切らせずに移動することが可能など、非常に便利!!



↑攻撃力と機動力の両面を強化するレベル2GVナパーム。効果的に使おう!!

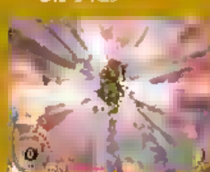


以降のステージはこう攻めろ!!

終盤のステージは、これまで以上に高低差の激しいマップ構成となっている。つまり、レベル2GVナパームを使って上昇するテクニックを覚えるのは、必須条件とも言えるのだ。空中で視点を上向きにしてからGVナパーム——という操作法を、確実にマスターしよう。使いこなせるようになれば、操作に癖があるものの最初からレベル2GVナパームを使えるサブロウタでの攻略の道も、一気に開けてくるはずだ。



←アップした機動力を最大限に利用せよ。



←サブロウタでの攻略もラクに!!

JSRF™
ジェットセットラジオ フューチャー



タイトル	JSRF ジェットセットラジオ フューチャー		
発売元	セガ	ジャンル	ストリートアクションアドベンチャー
発売日	発売中(2月22日)	価格	5800円(税別)
開発	スマイルビット	制作者	プロデューサー 川越隆幸
ブロック数	ゲームデータ：9ブロック以上	システム対応	5.1ch／HDTV／1〜4人
その他	―		

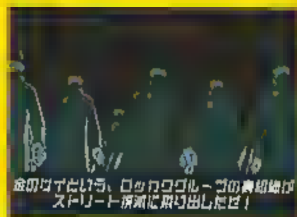
ラストバトル直前まで一挙攻略!!

発売から2ヵ月ほど経ったけど、クリアーしたかな？ 今回は新MAPふたつと、ストーリーのラスト直前まで攻略だ!!

前回はトーキョー中にグラフィティを塗り、ライバルチームやケーサツのバトルを攻略した。今回はいよいよラストバトル直前のシブヤターミナル、ゼロビート戦までを攻略するぜ！ 後半はストリートでやることが変わり、バトル中心になってくるから、よく読んでチェックしとけ！

ロッカクグループとのバトルもクライマックスだぞ。チャプター6では上空キョウリュウ街でノイズタンクと決着をつけ、チャプター7ではヨーヨーを救いに要塞居住区へ。チャプター8はロッカクグループの金のサイ幹部を倒し、ストーリーのエンディングまで一直線だ。準備はいいか!?

⬇ロッカクグループの刺客、金のサイ。後半の敵はロッカクグループだ。





⬆なんとプロフェッサーKがさらわれる!? 波瀾万丈のストーリーを見逃すな！

Street ストリート編



⬆グラフィティポイントはいままで塗った街とそれ以外の街にも設定される。

ストーリー後半のストリートで優先してやっておくことは、グラフィティソウル（以下GS）のコンプリート。クリアー後のチャプター9以降GSをコンプリートした街で、トライアルモードに挑戦できるからだ。

チャプター6以降トーキョー中のストリートにあるグラフィティポイントは、金のサイによって一新される。ストーリーには一切関係しないので、あと回しにしてもオーケーだ。しかしグラフィティを描くことをとおしてテクが上達し、MAPの思わぬ抜け道を発見することもあるので、できるだけ描いておくこと。仲間になるキャラは、チャプター開始に出現するのでガレージパークの仲間のコメントをチェックしてみよう。それ以降ならいつでもゲットが可能だ。



⬆GSをコンプリートせよ！ ちなみにトーキョー線跡はバトルのみでGSはない。

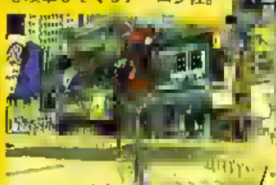
Battle バトル編

ストーリー後半になってくると、ロッカクグループエージェントの皆さんとのバトルが本格化してくる。金のサイ幹部や新兵器など多彩なキャラが登場するぞ。

しかしグラフィティで倒す、というバトルにおける基本はいっしょ。右トリガを引きっぱなしで一気に倒すべし!! 待ち伏せや一撃離脱など、敵によって戦術を使い分けて戦おう。

ザコの殺し屋は、配置されている街に行かなければ、バトルを回避できる。クリアー後になればすべての敵がいなくなるので、グラフィティやGSはあと回しにして、じっくり取り組んでもオーケーだ。

⬇強力な爪で空間を切り裂き攻撃してくるアーム少佐。





⬆着ぐるみの殺し屋のカワイイ頭をブーストダッシュで吹っ飛ばせ!!

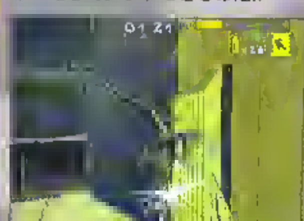


⬆トーキョー線跡、六角重機伍型との死闘。後半戦はどれも強敵ばかりだが、戦術次第で一気に楽になるぞ。

column トライアルミッションとは!?

トライアルミッションとはクリアー後に出現するお楽しみモードのこと。ジェットグラフィティ、ジェットテク、ジェットダッシュ、ジェットフラッグの4種類のミッションが用意されている。それぞれの街に設定されている3つのミッションでジェットを出せば、ストーリーに登場したライバルたちを、隠しキャラとしてゲットできるのだ!!

あのキャラが使える!!



⬆ストーリーではザコだったイモータルズが、ゲットすると意外と活躍したり。

ジェットセットラジオ フューチャー

CHAPTER…6

量産型を大量処分して ノイズタンクをぶっつぶせ

量産型ノイズタンクを破壊
↓
ソーダ／ジャズをゲット
↓
ポイズンジャムと会話
↓
ノイズタンクとバトル


↑ヤツは本当に裏切ったのだろうか!?

まずは量産型ノイズタンクを破壊しよう。高層ビル群でポイズンジャムと話して、本体のノイズタンクとテイルトゥノーズ戦だ。上空キョウリュウ街へ行く途中、万博スタジアム予定地でジャズをゲットするのを忘れずに。


↑ポイズンジャムは入り口の右の電飾をつたってジャンプ台に乗り、その先のタンクの上にいる。

STORY MISSION 01 トーキョー中に溢れた量産型ノイズタンクを破壊

STAGE トーゲン坂、シブヤターミナル、チュウオウ街、ロッカク台、99番街

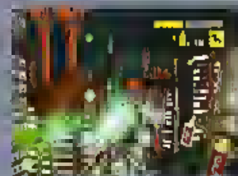
量産型ノイズタンクが溢れている街は全部で5。その中から200体を破壊すればミッション完了だ。倒しかたは助走をつけて体当たりするだけ。助走をつけないと爆発してダメージを受けてしまうぞ。


↑トーゲン坂は助走をつけやすい。ジャンプは速度が落ちるので使わないこと。

STORY MISSION 02 上空キョウリュウ街で ノイズタンクと因縁の対決

STAGE 上空キョウリュウ街

複雑なMAP構成だが、ノイズタンクが使用するのは赤いレールのみ。上がり坂で接近して、下り坂で攻撃しよう。見失っても、ボーンスターライドのスタート地点に戻って待ち伏せすれば大丈夫。


↑はさまれると敵の攻撃を回避できないので、必ず最後尾から倒していこう。

上空キュウリョウ街

上空キョウリュウ街のナンテープは北の緑のレールから恐竜の像の上を通り、さらに緑のレールに乗り、ビルの吹き抜けでゲット。55のヒントはレールからバイキングに乗り、さらにレールにグラインドするということ。緑のレールからバイキングに乗り、さらに赤のレールに乗ればGSが出現するぞ。



トリックポイント

Trick Point

上空キョウリュウ街の高得点のポイントは緑のレール。緑のレールの中でも赤いレールが1回転する場所を過ぎて、ロッカクステージを周回するレールなら1回で30万点は稼げる。ジャンプなどの操作をしなくてもつぎのトリックに入れるので、連続して稼ぐときに便利なのだ。


←Yボタンによるコンボのテンポを極限まで上げて、ガンガン稼ごう！

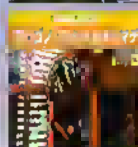
グラフィティソウル ゲットリスト


パァーム
出現方法：最初からステージに配置。
入手方法：恐竜トンネルの頭の上。赤いレールを逆に滑り尻尾にグラインドして頭で降りる。

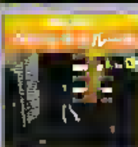

キャンドスパーエスキュウ
出現方法：最初からステージに配置。
入手方法：恐竜の像の足下。北西にある緑のレールをグラインドして、恐竜の上から降りる。

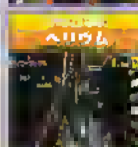

ファットビーツ
出現方法：最初からステージに配置。
入手方法：恐竜の橋の上にある。下の段なので注意。目で確認して、赤いレールから飛び移ろう。


チルチルビーズフル
出現方法：最初からステージに配置。
入手方法：バイキングの下にあるビルの屋上。赤いレールからビルの上に向かって、ジャンプする。


出現方法：グラインド・コンビネーションを50回キメる。赤いレールを使って回数を稼ごう。
入手方法：西側のドンストーンというアトラクションのレールに、グラインドで頂点まで上がる。


セル
出現方法：エアー・コンビネーションを6回キメる。着地しないと出現しないのでビルを利用しよう。
入手方法：東側の緑のレールからロッカクステージに飛び降り、スクリーンの前でゲットする。


出現方法：レールからバイキングに飛び乗り、またレールにグラインドする。
入手方法：入り口の緑のレールにグラインドして、途中のビルの吹き抜けで降りてゲットする。


ヘリウム
出現方法：トリックを100回キメる。赤いレールなら無限にグラインド・コンビネーションできるぞ。
入手方法：西側の緑のレールからロッカクステージに飛び降り、スクリーンの前でゲットする。


ディボーテッドトゥーユー
出現方法：得点を1万点稼ぐ。緑のレールでグラインド・コンビネーションの得点を稼ぐといいだろう。
入手方法：東側のドンストーンというアトラクションのレールに、グラインドで頂点まで上がる。


GET!

スプレー缶を35本持てる ジャズはゲットしとけ！

STAGE 万博スタジアム予定地

ジャズはデスボウルの要領で逃げ切れば余裕で勝利できる。スタートしたら、目の前のレールにグラインド。あとはハーフパイプの縁やレールにグラインド、ウォールライドしてトップスピードを維持する。グラインドできない場所では、ブーストダッシュを使おう。


↑エアーを出すまえにウォールライド。目標タイムは1分10秒ぐらいだ。


GET!

ソーダとレース、大男だがかなり速いぞ！

STAGE 国道ゼロ号

スタートしたら、目の前のガードレールにグラインド。そして電線～パイプ～看板まで、トリックをつなげながら進む。パイプは先の看板を考えて左側を滑ること。国道ゼロ号は上の工事中の高速道路を通り、最後の階段はブーストダッシュで走り抜けよう。


↑前半でトリックをつなげることが、勝負の分かれ目になるので慎重に。

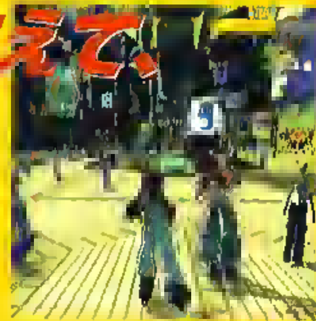
- クラッチをつかまえる
- キューブをゲット
- 爆破解除スイッチにグラフィティ
- ライノAV−16とバトル

クラッチをつかまえて、ヨーヨー救出へ



↑戦闘機が出撃！　戦闘するのは2機だけだ。

突如現れたクラッチがGSを強奪！40個以下だと集めさせられ、やはり強奪されてしまう。キボウヶ丘、高層ビル群、チュウオウ街を時間ごとに周回するので、早くつかまえよう。クラッチから情報を聞いたら、要塞居住区に行き、ヨーヨーを救出だ！



↑バトルに巻き込まれないチュウオウ街で待っていれば、簡単につかまえられるぞ。

ライバルチームとリベンジバトル　STAGE　ドーゲン坂、ヒカゲ通り、99番街

洗脳されたライバルチームとリベンジマッチ!!

ドゥームライダーズ≫≫レースバトル

前に出るとブーストダッシュを使われるので、大通りは中央分離帯へグラインドしよう。ドーゲン坂のビルの上とレコード屋の上でショートカットすること。ドーゲン坂のビルの上には左に飛ぶだけで、レコード屋の上はビートがいた場所だ。

ラウショッカーズ≫≫フラッグバトル

最初の2本のフラッグは路地の行き止まりにあり、道を間違えなければ取れる。残りの3つは広場に配置されている。右のクレーンはグラインドの向きが逆になる場合があるので、使わないほうが無難。陸橋の角をジャンプして追い抜くようにしよう。

イモータルズ≫≫テイルトゥノーズ戦

イモータルズが再戦を仕掛けてくるが、やっぱり弱い。攻撃する場所は歩道だ。ベンテンタワーと商店街を移動するときのみ、上の電飾をグラインドするので、先回りして歩道で仕留めよう。ひとりにつきスプレー缶10本ぐらいで倒せるぞ。

金のサイの殺し屋たちが行く手を阻む

金のサイ戦

STAGE　シブヤターミナル、ロッカク台、要塞居住区、キボウヶ丘、99番街、高層ビル群&ファラオパーク

倒しかたの基本は、ケーカンと同じ。着ぐるみを着た殺し屋は、ブーストダッシュで頭を吹っ飛ばしてから倒そう。頭を吹っ飛ばせば、つぎから体当たりで倒れるので、まとめて当てればスプレー缶の節約になるぞ。

要塞居住区

ナゾテープはヨーヨーを助けた場所の穴から落ちるとゲットできる。84の100トリックは、下層の手すりとハシゴで簡単に出現させられるぞ。140のオバケ鉄柱は、ヨーヨー救出後に中層に現れる。



トリックポイント

Trick Point

要塞居住区の高得点ポイントは、下層の地面にあるパイプだ。いちばん長いパイプで平均7〜8万点ほど稼ぐことができるぞ。

グラフィティソウル ゲットリスト

	名前	出現方法	入手方法
	バブルレターズ	最初からステージに配置。	下層にある北西の手すりと階段を使って、上まで上がり、穴的銀行のATMの前でゲット。
	ダーウィン	最初からステージに配置。	中層の穴から中心めがけて落ちる。穴の終わりで、落ちながらゲットする。
	スーパーモタード	最初からステージに配置。	上層のトタン屋根のうち、下から3番目のはじにある崩れないトタン屋根の上にある。
	グラインドコーン	グラインド・コンビネーションを10回キメる。長めの手すりならどこでも可能だ。	中層の居住区の通路の行き止まりにある。人力発電所の真下にあるので、金網から落ちる。
	マイヨマイヨノテキコト	エアー・コンビネーションを8回キメる。上層からエアー・コンビネーションをキメる。	中層上部の階段の切れ目の合間にある。斜めにエアーを出して、空中でゲットする。
	メイド	トリックを100個キメる。下層のパイプと階段の手すりを往復して回数を稼ごう。	中層の公園の砂場の上。階段と螺旋階段の切れ目の途中で、公園に降りてゲットする。
	パワーアップ	得点を5万点だす。下層のいちばん長いパイプで、トリック・コンボの得点を稼ごう。	中層の穴から落ちて、狭い足場に降りてゲットする。穴は青いスイッチがあった場所付近。
	イタクテモガマン	中層のオバケ鉄柱をグラインドして上がる。オバケ鉄柱はヨーヨー救出後に設置される。	上層にある崩れないトタン屋根の、横にある空き地。上から3番目、奥の屋根に飛び乗ろう。

STORY MISSION 03　赤と青の解除スイッチにグラフィティしろ

STAGE　要塞居住区

青のスイッチは低層と中層。中層のスイッチは通路をグラインドしてからハシゴをすべり、バック転。バック転するときに上の階の通路に着地すれば成功だ。赤のスイッチ中層から上層の道なりにあるが、ひとつだけ居住区に紛れているので忘れないようにグラフィティしよう。

STORY MISSION 04　ヨーヨーの目前でライノAV−16を撃墜

STAGE　要塞居住区

ヨーヨーの捕まっている場所に行くには、グラフィティストップの横にある螺旋階段を進み、崩れる屋根をつたって先に進もう。

ライノAV−16の2機のうち低空のほうは、真下から撃墜できる。高空の1機は、ジャンプ台を使って上からグラフィティだ。



勝負は前半、青いパイプにグラインドして逃げ切れ！

STAGE　トーキョー地下下水施設最深部

スタートしたら右側の手すりに乗り、下水道の縁に飛び乗り、グラインドする。青いパイプでブーストダッシュを使い、下水道では金網ではなく縁にグラインドするべし。後半は落ち着いて金網を走り、ゴールしよう。



↑青いパイプは途中に切れ目があるので、タイミングよく飛び越えよう。

ジェットセットラジオフューチャー

CHAPTER…8

アーム少佐／ファイア参謀とバトル
↓
ゼロビートと会話
↓
六角重機伍型とバトル
↓
ゼロビートとバトル
↓
ラストバトルへ

ラストバトルへ ストリートに光を取り戻せ

金のサイ幹部のアーム少佐とファイア参謀を倒し、高層ビル群に現れるゼロビートと話す。ゼロビートの位置はポイズンジャムと同じだ。トーキョー線跡で六角重機伍型とバトルしたら、ロッカクゴウジの待つシブヤターミナルへ。ゼロビートと戦ったあとは、ついにラストバトルだ！



↑高層ビル群のゼロビートの位置はチャプター7のポイズンジャムと同じ。

↑ロッカクゴウジが本性を剥き出しにして襲ってくるぞ！

金のサイ戦　STAGE　ドーゲン坂、シブヤターミナル、ロッカク台、要塞居住区、99番街、高層ビル群&ファラオパーク

金のサイがトーキョー中に再配置

ドーゲン坂をプラスしたチャプター7と同じ街に金のサイが再配置される。チャプター7もだが、危険な街はドーゲン坂とキボウヶ丘だ。ドーゲン坂の戦いかたは一撃離脱。1～2人倒したら離れ、スプレー缶を補給しよう。

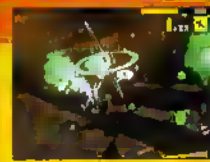
キボウヶ丘ではつねに狭い場所で戦わなければならないため、体当たりを当て1～2人歩きながら倒したら走り、止まらないように戦おう。



↑ロッカク台でのバトルは、やはり3連戦。



↑少々のダメージは気にしないで敵の数を減らそう。

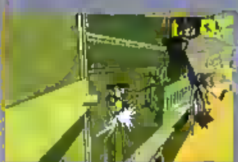


↑補給スプレーでスタミナが赤くなるまえに回復すべし。

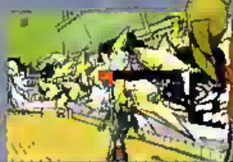
STORY MISSION 05 変態幹部アーム少佐の伸びきった腕にグラインド

STAGE　チュウオウ街

アーム少佐は腕を伸ばし、爪で攻撃してくる。ロックオンして横に避け、腕にグラインドして転ばす。しばらくスプレーを浴びせ、離れよう。再度腕にグラインドしてスプレーをくり返せば倒せる。



↑攻撃を避けたら、腕にグラインドしてそのまま体当たり！



↑起きあがりにも攻撃判定があるので、離れてスプレー。



STORY MISSION 06 ファイア参謀は後ろから攻撃すれば楽勝だ

STAGE　国道ゼロ号

火炎放射器による攻撃を受けると深刻なダメージを食らうので、つねに相手の後ろ側に回り込むようにしよう。後ろからロックオンしながら、体当たりしてグラフィティするだけで、ノーダメージで倒せるぞ。



↑回り込むときは、無防備な火炎放射中を狙おう。



↑体当たりで火炎放射器の火を消す効果もあるぞ。



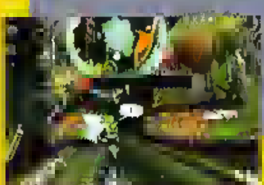
STORY MISSION 07 ブッソウな殺人マシーン、六角重機伍型を倒せ！

STAGE　トーキョー線跡

倒しかたは線路にグラインドしながら、ブーストダッシュで一気に近づく。線路を回りながらスプレー缶を補給して、グラフィティしてやろう。敵の電気攻撃は線路変更で、爆弾はジャンプで避けよう。なお、この街はバトル専用で、ナゾテープやGS、グラフィティストップはない。







↑グラフィティポイントは4ヵ所もあるので、長期戦になる。

STORY MISSION 08 ビートと同等の力を持つゼロビートを倒せ

STAGE　シブヤターミナル

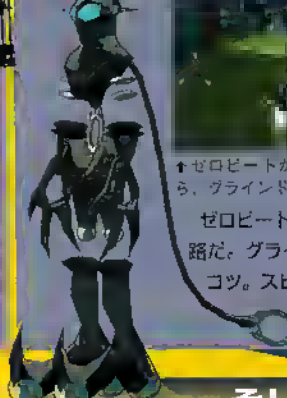


↑ゼロビートが通りかかったら、グラインドで接近。



↑ガレージパークへの道に着くまでに片づけられるぞ。

ゼロビートを待ち伏せするポイントは"そば久"の後ろの道路だ。グラインドしながら加速してから、追いかけるのがコツ。スピードに乗ってるぶんカンタンに追いつき、ついでにスプレーを浴びせることもできるのだ。



そして、ラストバトルへ……！



式神の城

少しでもミスを減らすために……。初心者向けキャラ別集中講座！

「式神の城」では、各キャラクターの個性がきわだっている。そこで今回は、キャラクター別に基本的な攻略方針を説明しよう。また前半ステージを中心に、具体的なボス攻略パターンをピックアップして紹介していく。

タイトル	シキガミノシロ		
発売元	メディアクエスト	ジャンル	シューティング
発売日	発売中	価格	5800円
開発	アルファ・システム	制作費	
ブロック数	ゲームデータ：210ブロック	システム対応	
その他	ファイティングスティック対応		

キャラクターの個性によって攻略パターンが大きく変化！

6人いるキャラクターはどれも個性を持っており、攻撃方法もさまざまだ。いちばん能力の違うのが式神攻撃で、攻撃力や追尾性能の有無で攻略パターン作りが大きく変わる。追尾性能の高い玖珂の場合は、ザコとの戦闘で通常攻撃を使わず、式神攻撃で切り抜けていくことが多くなる。いっぽう威力が高い金の場合は、ボス戦で式神攻撃を使うパターンを作っていくことが重要だ。

また、通常攻撃、とくにテンションショットの威力が高い結城と???は、あらゆる局面で通常攻撃が活躍。逆に通常攻撃が弱く、式神攻撃が使いやすい日向は、ザコ戦・ボス戦ともに式神攻撃の頻度が高くなる。さらに特殊攻撃においても、ボス戦で使いやすいものと使いにくいものがあり、ボスに対する攻略パターン作りが変わってくる。

このように、選ぶキャラクターによって攻略パターン作りの考えかたは大きく違う。使用キャラクターの性能を理解し、その性能を最大限に発揮していくようにしよう。

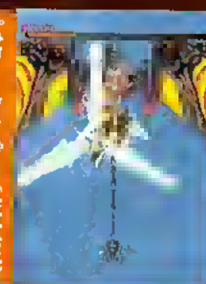
式神攻撃比較

式神攻撃はキャラクターごとに大きく性能が違い、攻略パターンが大きく変わってくる。誘導性能を持つ玖珂と日向は、動き回るボスに対してロックして逃げ切る、というパターン作りが可能。また、ザコとの戦闘で通常攻撃の代わりに使用できる。いっぽう、ふみこや金の式神攻撃は、攻撃時に動けなかったり、移動速度が極端に落ちる。そのためザコとの戦闘ではやや使いにくい。しかし攻撃力が高いので、ボスとの戦闘で威力を発揮する。式神攻撃を有効に活用し、ダメージを与えるボス攻略パターンを考えていこう。



誘導タイプ（玖珂光太郎）

↑攻撃力は低いが追尾性能が高いため、ザコ戦で通常攻撃の代わりに使える。



パワータイプ（金大正）

↑リーチはないが威力は最強。手ごわいボスを速攻で倒すのに有効だ。

通常攻撃比較

通常攻撃は正面に弾を発射するというもので、一見大きな違いはない。しかしキャラクターによって、射出方向や誘導性能が違う。広角に広がる結城や、誘導性能の高い???の通常攻撃は使いやすく、使用頻度が高くなる。また、重要なのがテンションショットの攻撃力。結城はテンションショットの攻撃力が高いため、対ザコ戦、対ボス戦ともに通常攻撃が活躍。いっぽう通常攻撃が弱い玖珂と日向は式神攻撃を使う比率が高くなる。このように、通常攻撃と式神攻撃のどちらを使うか、キャラクターごとに攻略方法が違ってくる。



直線タイプ（玖珂光太郎）

↑直線的に出るタイプで、狙って撃たないといけない。状況に応じて使う。

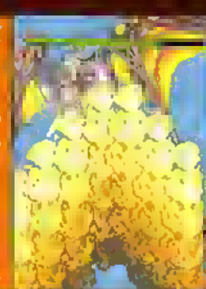


誘導タイプ（???）

↑誘導性能があり、攻撃力も強い。どんな状況でも頼れる強力な攻撃。

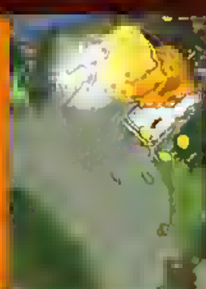
特殊攻撃比較

どのキャラクターの特殊攻撃も、ピンチになったときの緊急回避に有効だ。ただし、特殊攻撃がボス戦に有効なタイプなら、攻略パターンに組み込んで計画的に使っていくとよい。結城やふみこのように広範囲にダメージを与えるタイプは、当たり判定を複数持つ、巨大なボスに有効。STAGE2-2、3-1のボスは1発でしとめることができる。金は直線的に弾を射出するタイプで、威力は弱いがどのボスにも安定したダメージを与えられる。日向の特殊攻撃は威力が弱いので、ボス戦では式神攻撃や通常攻撃のほうを使っていく。



パワータイプ（ふみこ・O・V）

↑画面全体を覆い、威力も満点。ボス戦で使い、大ダメージを与えよう。



攻撃持続タイプ（日向玄乃丈）

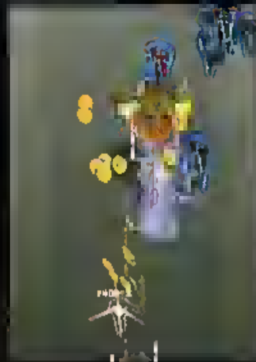
↑威力が弱いが、無敵時間は長い。対ザコ戦で緊急回避に使用する。



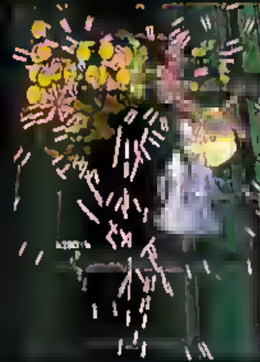
式神の追尾性能は抜群、しかし威力は弱い

玖珂光太郎

式神のザサエさんは、敵を追尾してくれるので、ザコ敵に対して非常に役立つ。STAGE3までなら，ザコ戦はすべて式神攻撃で対処していってもよい。ただし、STAGE4に入るとザコの数が一気に増え、式神攻撃では対処しきれなくなる。通常攻撃を使ったり，特殊攻撃を併用して乗りきろう。威力の面では、式神攻撃よりテンションショットのほうがはるかに高い。ボス戦では、式神攻撃と通常攻撃を使い分け、効率よくダメージを与えていく。



←STAGE2-1では、通常攻撃を一度も撃たずに式神攻撃だけで進める。



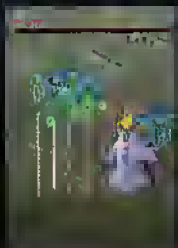
←STAGE4-3を式神だけで切り抜けるのは難しい。特殊攻撃を使おう。

STAGE 2-3 ボス 悪藤島 攻略パターン

式神攻撃に頼りすぎず、通常攻撃でダメージを与えていくと効率がよい。最初の針弾の攻撃をかわすと、ボスは下に降りてきて怨み弾を渦巻き状に発射してくる。このときはボス正面の安全地帯に入り、通常攻撃で撃つようにしよう。とくに呪縛兵が多量に発生する攻撃では、式神攻撃を使うと非常に危険だ。



↑怨み弾のときは通常攻撃を効率よく当てる。



↓呪縛兵が多量に出現したら式神攻撃は危険。

STAGE 4-3 ボス 悪バウマン 攻略パターン

スタート直後に式神を本体にロックし，攻撃し続けると効率よくダメージを与えられる。時間を短縮する場合は，最初に特殊攻撃を1発使うとよい。第2形態になり，赤い針弾を出し始めたら、今度は通常攻撃で攻撃しよう。針弾の隙間から撃てばテンションショットになるので，早めに倒すことができる。



↑両肩ではなく、中央の弱点にロックする。



↓赤い針弾を撃ち始めたら通常攻撃に変える。



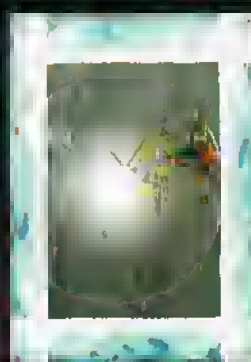
テンションショットを最大限に活かす

結城小夜

結城小夜の強力な武器はテンションショット。通常時と比べ、弾の速度が上がり貫通弾となるので非常に役立つ。ボス戦やSTAGE4以降のザコとの戦闘に最大限に活用しよう。特殊攻撃は画面全体をカバーするので、ザコ敵が多量に出現する場所の緊急回避に最適。一部のボスは特殊攻撃1発で倒すこともできる。ただし通常攻撃と特殊攻撃だけでは点数が上がらないので、式神攻撃の使いかたを研究していこう。点数が高くなれば残り人数が増え、楽になる。



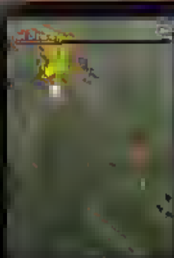
←STAGE4-3、5-1でテンションショットが大活躍。弾にかすりながら撃つのに慣れよう。



←STAGE2-2、3-1ボスは特殊攻撃1発で瞬殺。巨大ボスに有効だ。

STAGE 2-3 ボス 悪藤島 攻略パターン

最初の赤い針弾，つぎの怨み弾の攻撃のときに積極的に通常攻撃で撃ち込んでおこう。すると第2形態になるので、触れると移動速度が遅くなる呪縛弾を撃たれずにすむ。そのあと呪縛兵を3体召喚するが、このときが撃ち込むチャンス。近づいて通常攻撃をすべて当てよう。そうすればほどなく倒せるはずだ。



↑呪縛兵3体召喚時は接近して撃ち込む。



↓呪縛兵直後の怨み弾のときに倒せるはず。

STAGE 3-2 ボス 醜エイ 攻略パターン

最初の紫弾、赤い針弾の攻撃ではあまり撃ち込まず、レーザーが来るまで待つ。レーザーを撃ち始めたら、そのあいだに入ってテンションショットで連射しよう。ボスはレーザーが終わったあと、ゆっくり直線的に下に降りてくる。このとき本体にかすりながら連射すれば、そのまま倒すことができるだろう。



↑スタート直後に特殊攻撃を使ってもよい。



↓ボスが下に降りてきたら接近して撃ち込む。

ちょっと式神
<式神小技その1：2Pカラー使用方法>キャラクター選択画面で方向パッドの上もしくは下を押すことで2Pカラーが出現する。あとはAボタンで決定するだけ。
<式神小技その2：ギャラリーモードで拡縮>ギャラリーを閲覧時にXボタンとYボタンを押しながらRトリガを引くと拡大、Lトリガで縮小する。

大神雷球がザコ戦とボス戦に活躍



日向玄之丈

日向の式神は、3つの雷球が敵をロックし、持続してダメージを与える。雷球はプレイヤーの正面にもあり、これを同時に敵に当てて4点攻撃するともっとも破壊力が高い。つぎに破壊力が高いのはテンションショットで、3つの雷球を当てたときのダメージ効率はその下となる。この威力の差を理解し、場面に応じて使い分けよう。特殊攻撃は攻撃力が低く、無敵時間が長いタイプ。ボス戦ではあまり使えないので、緊急回避に使っていこう。



←日向の通常攻撃はSTAGE3-1の小怨石を壊しにくい。特殊攻撃を使って切り抜けよう。



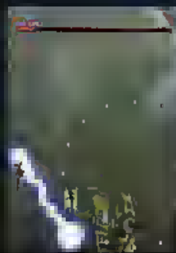
←STAGE3-2ボス、鷹、エイに対しては、雷球4点攻撃を意識的に活用すると楽に倒せる。

STAGE 2-2 ボス 呪念飛行体 攻略パターン

式神の性能を活かしてた攻略パターンを作っていこう。まず最初に左側の触手に式神をロック。破壊したらボス本体にロックしなおす。ボスが下降してきても、触手のない左側にいれば安全。そのまま雷球でダメージを与えられる。ボスが下降したときなど、撃ちにくい状況になるほど雷球のロック性能が活きる。



↑まず邪魔な触手を1本破壊していく。



↓ボスが下降したときも雷球は有効だ。

STAGE 4-3 ボス 悪バウマン 攻略パターン

日向の特殊攻撃は威力が弱いので、あまりボスには向かない。しかし例外的に有効なのが悪バウマンに対してだ。ボスが白く光ったら特殊攻撃を発射。すると変身した日向が両肩のパーツのあいだを往復し、うまく弱点に当たってくれる。そのあとは弱点に式神をロックし、弾をかわし続ければ楽に倒せるだろう。

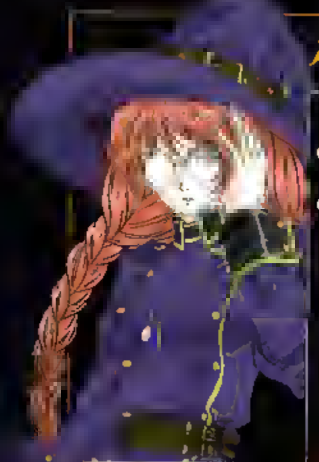


↑両肩パーツが残っていれば特殊攻撃が有効。



↓特殊攻撃使用後は式神をロックして攻撃。

パワー最強、ボスを速攻で倒そう



ふみこ・O・V

式神の性能にくせのあるふみこだが、威力の点では申し分ない。通常攻撃、式神攻撃、特殊攻撃どれも最強クラスの破壊力を誇る。通常攻撃の威力を活かして進んでいけば、ボスも速攻で倒すことができる。しかし式神攻撃を使っていかないと、得点が上がらずプレイヤー数と特殊攻撃の数が増えない。ザコの出現位置を覚えて式神攻撃を置いておき、コインを稼いでいこう。また、ボスのとどめをさすときに、式神攻撃を使うように心がけよう。



←STAGE2-3の呪殺兵が取り囲むように飛んでくる場所は、右下の安全地帯を利用しよう。



←特殊攻撃は非常に威力が高い。STAGE2-2、3-1のボスは1発で倒すことができる。

STAGE 2-3 ボス 悪藤島 攻略パターン

通常の威力が非常に高いので、むだなく当てていけばボスを早く倒せる。最初の針弾のときに積極的に撃ち込めば、第2形態になるので呪縛弾を出されずにすむ。ボスが下降して怨み弾を撃ってきたらチャンス。ボス正面の1キャラ分下にある安全地帯に入り、式神攻撃と通常攻撃を同時に当てて攻撃しよう。



↑針弾のをかわしつつボスを狙って撃つ。



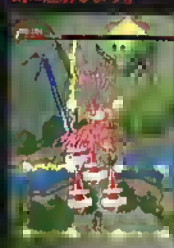
↓怨み弾のときは式神攻撃を使うチャンスだ。

STAGE 3-3 ボス 悪浩志 攻略パターン

下部の黄色い結界にぶつかる寸前まで下に下げ、テンションを上げる。そしてテンションショットでボスを攻撃しよう。最初の紫弾の攻撃のときにダメージを与えすぎて、第2形態にしてしまわないように注意。ボスが赤い針弾を撃ち始めたら連射して一気に倒そう。針弾の隙間の広い場所を捜してかわしていく。



↑ダメージを与えすぎないように調節する。



↓赤い針弾がきたら一気に連射しよう。

ちょっと式神

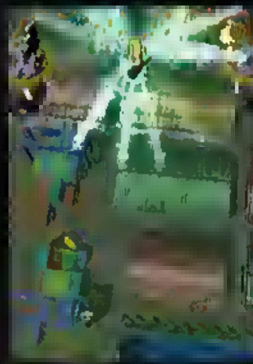
<小説「式神の城 O.V.E.R.S. ver.0.81」>海法紀光先生が「式神」ワールドを完全小説化。イラストはゲーム同様、島田未来さん（アルファ・システム）。キャラクターの相互関係や猟奇殺人事件の詳細など、ゲームでは語られなかった部分がバッチリわかる！　ファミ通文庫より好評発売中。定価640円（税別）。

仁王剣は強敵ボスと難所で使え

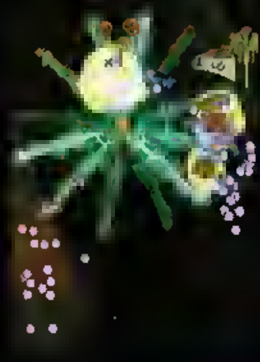


金大正

金の最大の特徴は式神攻撃の仁王剣にある。この剣は金を動かすことにより振り回せて、その扱いかた次第で性能が大きく変わる。ザコを倒すときは、クルクルと振り回すのが基本。逆に耐久力の高いボスなどに対しては、剣の向きを意識して固定し、ダメージを与え続ける。レベルマックス時は、進行方向と逆に剣を突き出すので覚えておこう。特殊攻撃は1点集中型で威力はさほどでもない。無敵時間を利用し、基本的にボス戦で使うといいだろう。



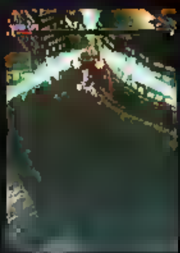
←STAGE3-1の呪木神2体が弾をばらまく場所では、式神攻撃を使えば両方とも倒せる。



←STAGE4-1のザコ戦では、画面の上に出て式神を振り回すだけで弾避けは必要ない。

STAGE 1-3 ボス 悪美代子 攻略パターン

ボスが登場したら、ボスから少しだけ上の位置に合わせ、式神攻撃（仁王剣）を出しておく。最初にボスは左右に動くが、このとき左右に伸びた仁王剣が当たり続けて大ダメージを与える。うまくいけば、すぐに第2形態になり再び左右に移動を続けるので、そのまま動かずにダメージを与え続けよう。



↑ボスのすぐ上に合わせ、仁王剣を出す。



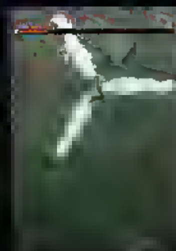
↓ボスが左右に動き、ダメージを与え続ける。

STAGE 2-3 ボス 悪藤島 攻略パターン

最初の針弾は通常攻撃で撃つ。つぎにボスは怨み弾を撃つため下に下がってくるので、安全地帯に入って式神攻撃で大ダメージを与えよう。ここでボスの形態は第2形態に変化、呪縛兵を3体召喚してくる。このときも式神攻撃が有効。近づいて仁王剣を出し、ボスの動きに合わせて左右に移動しながら攻撃する。



↑安全地帯に入り、剣を上に向けて攻撃。



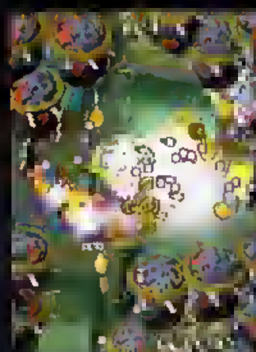
↓ボス戦ではチャンスを逃さず式神を使う。

特殊攻撃の使いどころを考えよう

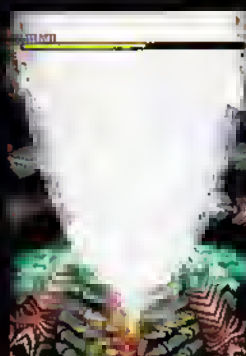


？？？

誘導性能を持ち、威力も高い通常攻撃は最強。しかしこれだけでは点数が上がらないので、式神攻撃をなるべく使っていく必要がある。また、方向パッドを同じ方向にす速く2回入れると無敵の高速移動が可能。しかし弾数が多く、処理速度が落ちる場所では暴発しやすいので注意。特殊攻撃は1発しか使えないので、自分の腕に合わせて使いどころを決めておこう。上級者ならSTAGE5-2、中級者ならSTAGE4-2や3-1などで使ってみよう。



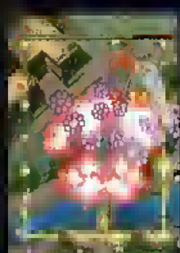
←STAGE3-1では、式神攻撃の使いかたがポイント。呪木神に弾を撃たせないようにしよう。



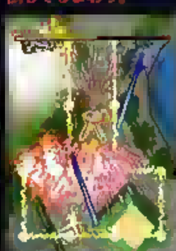
←特殊攻撃は1プレイ中1回しか使うことができない。STAGE5-2で使うのがお勧め。

STAGE 3-3 ボス 悪浩志 攻略パターン

下の黄色い結界にできるだけ近づき、テンションショットで攻撃する。紫の弾は左右の移動のみでかわすが、2回連続で方向パッドを入れないようにしよう。また、通常攻撃が強力なので、ダメージを与えすぎて形態を変えないように注意。つぎの攻撃で影を2体召喚したら、式神攻撃で片方の影を倒すとよい。



↑誘導弾でダメージを与えすぎないように。



↓式神攻撃で影を狙い、倒してしまおう。

STAGE 4-2 ボス 醜怪腕 攻略パターン

炎弾を出してくる第2形態をできるだけ短い時間にするのがポイント。誘導性能を持つ通常攻撃で撃っていると、どうしても両腕に当たってしまう。両腕に弾を吸収されると戦いが長引くので、さきに両腕を壊してしまおう。ボスの攻撃は激しくなるが、第2形態になってから腕を壊すより楽に戦える。



↑第1形態のうちに両腕を壊してしまう。

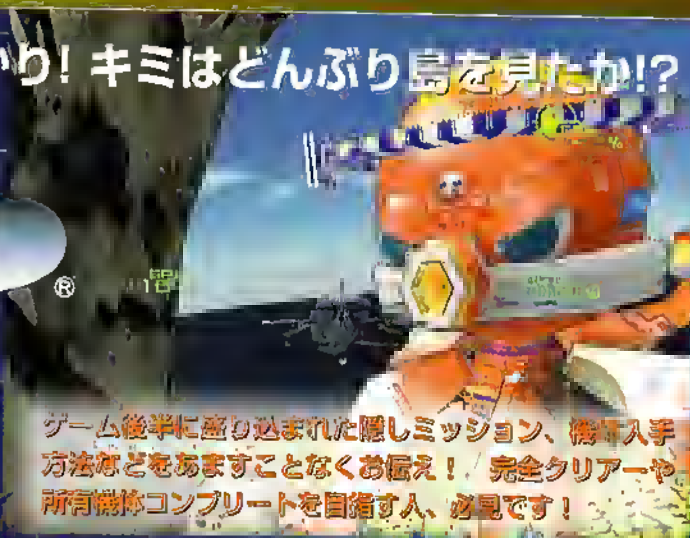


↓第2形態では通常攻撃で一気に撃ち込む。

ちょっと式神 ＜「式神の城　公式設定資料集」付録のPC体験版について＞「〜公式設定資料集」の付録CD-ROM、Windows版「式神の城」体験版をWin98およびMeでインストールすると、不適切なメッセージが表示されることがある。このとき「アプリケーションの実行(R)」をクリックすれば、インストーラーは正常に動作する。

第2章隠し要素が丸わかり！キミはどんぶり島を見たか!?

AIRFORCE DELTA II®

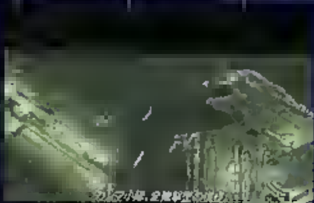


タイトル	エアフォースデルタII		
発売元	コナミ	ジャンル	3Dシューティング
発売日	発売中（2月22日）	価格	6800円（税別）
開発	コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ	制作者	プロデューサー：神子敏康
ブロック数	ゲームデータ：3ブロック	システム対応	5.1ch
その他	―		

ゲーム後半に盛り込まれた隠しミッション、機体入手方法などをあますことなくお伝え！ 完全クリアーや所有機体コンプリートを目指す人、必見です！

後半のマップを完全公開。エンディングまでの道のりをレクチャー！

最終攻略となる今回は、第2章のマップを掲載。これを見れば隠し要素も含め、マップ上のどこにどんなミッションがあるか一目瞭然だ。なお、最小限のミッションクリアー手順は右にある"第2章クリアー手順"のとおり。隠しミッション出現条件や購入できる機体リストなどは右ページ。クリアー必須なミッションの攻略は130ページに掲載している。



↑終盤デモのワンシーン。ここまで辿りつけるかな？



↑エンディングを目指すだけでなく、全機体収集にもチャレンジしてはいかが？

第2章クリアー手順

第2章を最小限の手順でクリアーするためのチャートを掲載。クリアー必須ではないミッションについては、チャートから取り除いているぞ。

1. ダエイラ航空基地でBRIEFING'湾内は血で染まる'を選択する
2. ダエイラ航空基地でBRIEFING'オイルSOS'を選択する
3. ダエイラ航空基地でBRIEFING'砂上の要塞'を選択する
4. ダエイラ航空基地でBRIEFING'雲の傘'を選択する
5. エレオン航空基地でBRIEFING'電子の闇'を選択する
6. エレオン航空基地でBRIEFING'フォーリングダウン'を選択する
7. エレオン航空基地でBRIEFING'ノトス沖の激闘'を選択する
8. フェブリス航空基地でBRIEFING'サイス運河攻略戦'を選択する
9. フェブリス航空基地でBRIEFING'タイラント強襲'を選択。クリアー後、マップ上の'ファイナルミッション'に移動する
10. ファイナルミッションクリアー後、'ラストシューティング'へ（強制）。クリアー後、エンディングへ



隠しミッション発生条件

後半の隠しミッションは、全部で4つ。出現させるには、決められた戦闘ポイント（具体的な位置は左ページのマップ上に記載）で特定の条件をクリアーすればよい。隠しミッションをクリアーしなければショップで購入できない機体もあるので、欠かさずチェックしておこう。

茫洋の大地

出現条件　ダエイラ航空基地の北東にある戦闘ポイント（ダエイラ航空基地から右に1ポイント、上に1ポイント移動）の敵を2回倒すと出現する。

●クリアー後の報酬：50000
●戦闘ポイント：左ページマップ上のA



視界を奪うために

出現条件　ダエイラ航空基地の東にある戦闘ポイント（ダエイラ航空基地から右に3ポイント、上に1ポイント移動）の敵をノーダメージで倒すと出現する。

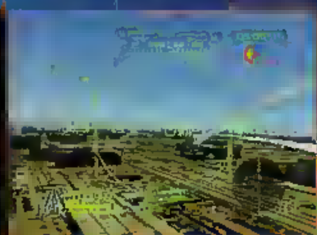
●クリアー後の報酬：70000
●戦闘ポイント：左ページマップ上のB



奇襲作戦

出現条件　エレオン航空基地の北東にある戦闘ポイント（エレオン航空基地から右に1ポイント、上に2ポイント移動）の敵を弾数72発以上の機体で倒すと出現する。

●クリアー後の報酬：70000
●戦闘ポイント：左ページマップ上のC



航空基地破壊指令

出現条件　フェブリス航空基地の南にある戦闘ポイント（フェブリス航空基地から南に2ポイント移動）の敵をMiG-1.44 MFIでノーダメージで倒すと出現する。

●クリアー後の報酬：50000
●戦闘ポイント：左ページマップ上のD



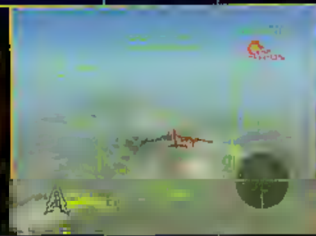
撃墜数によって出現するミッション

隠しミッションを出現させる際は、撃墜数に注意。撃墜数はワールドマップ中の画面右上に"KIll No."として表示されているが、ここに表示されているのは"第1章からの累計撃墜数"。記事中で掲載している撃墜数は、"第2章になってから"の数なので、数え間違いのないように！

大空の要塞

出現条件　ミッション'霧の傘'をクリアーし、第2章での撃墜数が20以上になるとダエイラ航空基地内のBRIEFINGに'大空の要塞'が出現する。

●クリアー後、獲得できる機体：Su-30MKI Zhuravlik



北国の帝王

出現条件　ミッション'電子の闇'をクリアーし、第2章での撃墜数が40以上になるとダエイラ航空基地内にBRIEFING'北国の帝王'が出現する。

●クリアー後、獲得できる機体：MiG-1.44 MFI



黒い標的

出現条件　ミッション'ノトス沖の激闘'をクリアーし、第2章での撃墜数が60以上になるとエレオン航空基地内にBRIEFING'黒い標的'が出現する。

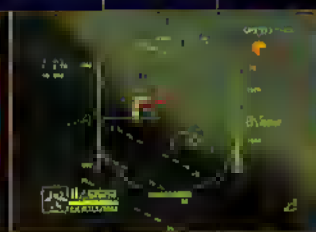
●クリアー後、獲得できる機体：XQ/U-2Bee Fatty



伝説から神話へ

出現条件　ミッション'サイス運河攻略戦'をクリアーし、第2章の撃墜数が100以上になるとエレオン航空基地内のBRIEFINGに'伝説から神話へ'が出現する。

●クリアー後、獲得できる機体：XF-0002 Phosphorus



各航空基地で購入できる機体

隠された航空基地はふたつ。ここでは、第1章で販売されていた機体が売られているほか（一部のぞく）、各基地で1機ずつ、コナミ機体も販売されている。だが、コナミ機体の値段は非常に高額。もし、購入するならA-JAX/2から買うことをオススメしておく。M.B.W.-189は、性能的には問題ないのだが、機体が縦長であるため、自機後方視点でプレイしているユーザーにとっては操縦しにくい（この形が、この機体ならではの味でもあるのだが）。コレクション用にとっておくのならともかく、実戦投入機として使うならA-JAX/2がいいだろう。

メライナ航空基地

ダエイラ航空基地の南東にある戦闘ポイントの敵をバルカンのみで倒すと、メライナ航空基地への移動ルートが出現する。

No	機体名
4	A-10 Thunderbolt II
7	F-117 NighthawkTM
10	F/A-18C Hornet
22	XF-23CR Blackhollow
29	XF-27 Pleiadus
34	MiG-27 Flogger J
35	MiG-29 Fulcrum
36	MiG-31BM Foxhound
49	J 35 Draken
66	T-4
69	FC-1 Fighter China
80	M.B.W.-189 Sun-Fish

ガロス航空基地

エレオン航空基地の南東にある戦闘ポイントの敵をMiG-1.44 MFIで2回倒すと、ガロス航空基地への移動ルートが出現する。

No.	機体名
5	F-4E Phantom II
6	F-4S Phantom II
9	F-5E Tiger II
18	F/A-18S AiraCobra II
30	MiG-21bis Fishbed
48	Yak-141 Freestyle
53	Tornado F3
54	Tornado IDS
59	Mirage F1
64	Kfir C7
21	烈風7型
79	A-JAX/2 Jerry Mouse

基地	No.	機体名	SHOP登場条件
ダエイラ	19	F-20 Tigershark	'湾内は血で染まる'クリアー
ダエイラ	17	F/A-18E Super Hornet	'湾内は血で染まる'クリアー
ダエイラ	62	Rafale C	'オイルSOS'クリアー
ダエイラ	51	JAS 39 Gripen	'オイルSOS'クリアー
ダエイラ	55	Tornado ADV	'砂上の要塞'クリアー
ダエイラ	20	F-22 RaptorTM	'砂上の要塞'クリアー
ダエイラ	60	Mirage 2000	'霧の傘'クリアー
ダエイラ	63	Super Rafale	'茫洋の大地で'クリアー
ダエイラ	67	F-2	'視界を奪うために'クリアー
ダエイラ	61	Rafale B	'制圧'クリアー
ダエイラ	73	XF-0001 Mercury	'海の牙'クリアー
エレオン	37	MiG-33 Fulcrum	'霧の傘'クリアー
エレオン	42	Su-27 Flanker	'電子の闇'クリアー
エレオン	57	Eurofighter 2000	'電子の闇'クリアー
エレオン	39	I-2000	'奇襲作戦'クリアー
エレオン	21	YF-23 Blackwidow	'フォーリングタウン'クリアー
エレオン	75	StN-002 Temperance	'フォーリングタウン'クリアー
エレオン	44	Su-34 Platypus	'ノトス沖の激闘'クリアー
エレオン	40	Su-23U Furnace	'外海への道'クリアー
エレオン	26	F-25C Warbler	'ノトス沖の激闘'クリアー
フェブリス	45	S-37 Berkut	'サイス運河攻略戦'クリアー
フェブリス	[illegible]	[illegible]	'サイス運河攻略戦'クリアー
フェブリス	48	Su-42 Funeral	'タイラント強襲'クリアー
フェブリス	76	StN-006 Hermit	'タイラント強襲'クリアー
フェブリス	28	YF-26ER Swan	'炎の脱出行'クリアー
フェブリス	47	S-55 Flanker G	'炎の脱出行'クリアー
フェブリス	25	F/A-24A Acorn	'タイムリミット'クリアー
フェブリス	77	XA/B-25F Calyx	'タイラント破壊指令'クリアー
フェブリス	24	JSF X-32	'航空基地破壊指令'クリアー

エアフォースデルタII 素朴な疑問①

Q：隠しキャラで「スペースマンボウ」を起用した理由は？　かなりマイナーな機体ですが……？
A：ひとつくらいマニアにしか、わからない機体がいてもいいかなぁと、思いまして。とくにあの独特の形状が、絵としておもしろかったため選択しました。変な形なので、操縦しにくいですけど……。せっかくMSXゲームからのセレクトなので、BGMもSCCカートリッジの音源に近い音色で作ってみました。（開発チームより）

後半からラストまで、クリアー必須のミッションを全攻略

ここからは、各ミッションを効率的にクリアーするにはどういう手順で攻めるべきか、第2章のクリアー必須ミッションを対象にした戦術的アドバイスを掲載。すべてのミッションを楽しみたい人は、右のクリア一必須ではないミッションの出現条件もチェックしておこう。



↑できるなら隠しミッションや航空基地でコナミ機体を購入しておきたい。

クリアー必須ではないミッションの出現条件

●制圧
ミッション"電子の闇"クリアー後、ダエイラ航空基地内のBRIEFINGに出現

●炎の脱出行
フェブリス航空基地内のBRIEFINGに出現

●タイムリミット
フェブリス航空基地内のBRIEFINGに出現

●海の牙
ミッション"サイス運河攻略戦"クリアー後、ダエイラ航空基地内のBRIEFINGに出現

●外海への道
ミッション"サイス運河攻略戦"クリアー後、ダエイラ航空基地内のBRIEFINGに出現

●タイラント破壊指令
ミッション"タイラント強襲"をクリアー後、マップ上に出現

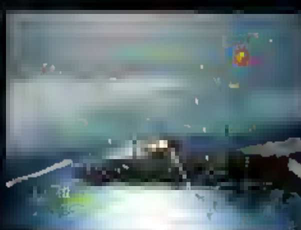
No.01 湾内は血で染まる

BRIEFING ダエイラ航空基地
クリアー後の報酬 60000

目標のエリアに向かって、各方面から敵艦隊が集合してくるが、集結まえの艦隊を倒すためにあっちへ行ったり、こっちへ行ったりするのは面倒。艦隊が目標エリアの丸印内に揃うまで放置しておいていい。むしろ、最初に撃退すべきは、敵の空中戦力やターゲット以外の艦隊。こっちをさきに叩いておいてスコアを稼ぎ、敵艦隊が集まったら、集中して攻撃を食らわせるのが、いちばん効率がいいやりかただ。



↑まずは敵戦闘機を叩く。ミサイルを使いすぎないように注意。



↑強度のある機体なら低空飛行からのミサイル＆バルカンで一気に破壊。

No.02 オイルSOS

BRIEFING ダエイラ航空基地
クリアー後の報酬 180000

ターゲットの爆撃機は3機1編隊になり、3回襲来する。爆撃機を撃墜すればミッション終了なので、出撃する機体はスピード重視で選択しよう。爆撃機の動きは遅く、機体も大きいのでバルカンで撃退する絶好の標的。時間的に厳しいときを除き、極力バルカンで攻撃し、クリアー後のクレジット倍増を狙おう。なお、途中、エネミーも現れるが、気を取られているとミッション失敗になる。爆撃機だけに狙いを集中しよう。



↑このメッセージが出たら、即爆撃機へ。敵戦闘機は相手にしないこと。



↑ミサイル射程内まで近づいたのをメドに減速。バルカンで勝負しよう。

No.03 砂上の要塞

BRIEFING ダエイラ航空基地
クリアー後の報酬 200000

安全に攻めるなら、移動要塞と地上舞台を迂回して後方に回り込み、地上部隊の端からチマチマと攻撃。Xボタンを多用して、ターゲットの中心部を狙えば、効率よく敵を倒すことができる。後方に回り込むのが面倒なら、移動要塞に向かってまっすぐに突っ込んでもいい。その際、バルカンは打ちっぱなしにしておくこと。地上要塞中心部を狙うようにしてバルカンを打ちながら突っ切れば、開始直後に要塞破壊も可能だ。



↑フルスロットル状態にして地上要塞の中心部を集中砲火。これで破壊できる。



↑手堅く攻めるなら、こんな感じで端のほうからコツコツと攻撃すればオーケー。

No.04 雲の傘

BRIEFING ダエイラ航空基地
クリアー後の報酬 160000

各塔に設置された砲台を叩くときは、できるだけ塔より高い位置から攻撃を行う。その際、Xボタンを押して、すばやくターゲットとなる砲台を切り替えてミサイルを発射すれば、一度に複数の砲台を攻撃できるので効率的。また、ミサイルのロックオンマークが出た際は、自機が砲台の前方に位置しているかどうか確認すること。背面（砲台が塔を背にした[illegible]）から攻撃しても効果はないので注意されたし。



↑地上からの空中砲火がハデなミッション。自機には当たらないのでご安心を。



↑複数の砲台をロックオンするのは攻略の基本。ミサイルで処理するのが安全。

No.05 電子の闇

BRIEFING エレオン航空基地
クリアー後の報酬 250000

ナビ用のマップが一瞬しか見えない。ターゲットを捜してウロウロしがちになるので、いかに敵を発見するかがポイントになる。まずは方向パッドの上を押し、全体MAPをつねに表示。あとは全体MAP上の水色のラインに沿って飛行し、一瞬だけ見えるレーダーに注意しておく。敵は石油パイプ沿いに配置されていることが多いので、ちょくちょく水色のラインから離脱して、パイプをチェックするように。



↑石油パイプ沿いに敵の地上部隊がいる。ミサイルで撃退しよう。



↑戦闘ヘリとは至近距離での撃ち合いに。ロックオン後はミサイル2発で撃退。

エアフォースデルタII 素朴な疑問②

Q：XF-0002で「沙羅曼蛇（サラマンダ）」のBGMがかかるのは、なぜですか？
A：XF-0002用のBGMは、「沙羅曼蛇」（アーケード）の1面と『グラディウスII ゴーファーの野望エピソードII』（MSX）の1面のフレーズにより構成されています。XF-0002の通称はビックバイパーであり「グラディウス」の自機でもありますが、『沙羅曼蛇』の1P自機（2Pはロードブリティッシュ）もビックバイパーです。また「グ

No.06 フォーリングダウン

BRIEFING エレオン航空基地
クリアー後の報酬 280000

屋外の施設内はところどころ壁で区切られている。地上要塞の空中砲火とまともにぶつかるのは危険なので、壁に隠れつつターゲットに近づき、バルカンとミサイルで一気に攻撃するのが有利。屋外の敵を倒したあとはトンネルに侵入。内部では柱に注意してゆっくりと飛行しよう。


↑壁を盾代わりにして敵に近づく。飛行速度は落とし気味でオーケー。


↑飛び出してバルカンとミサイルを一斉掃射。中心狙いで機能停止に追い込む。

No.09 タイラント強襲

BRIEFING フェブリス航空基地
クリアー後の報酬 300000

ミラーの破壊には時間制限があるので、長い時間放置しておくとミッション失敗となる。スピードのある機体を用いて、優先的にミラーを破壊しよう。なお、ミラーにはホーミングするレーザー砲台が備え付けられている。手強い兵器なので、さきに破壊しておきたい。

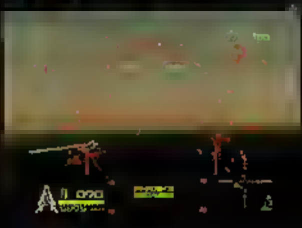

↑これがレーザー砲台。威力が高いので、撃ってきたら即座に回避行動をしよう。

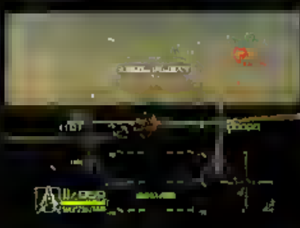

↑ミラーはバルカンで破壊。2往復もすれば壊滅状態にもっていける。

No.07 ノトス沖の激闘

BRIEFING エレオン航空基地
クリアー後の報酬 160000

このミッション以降、敵の攻撃が厳しくなる。密集している敵艦隊を破壊するのに焦りは禁物。敵艦隊から攻撃を食らうのは避けられないので、できるだけ防御力とミサイル搭載数のある機体で出撃。旋回しながら敵艦に接近、ミサイルを撃って離脱するヒット&アウェイ戦法でいこう。


↑敵ミサイルはさきに撃たれるので、自機がミサイルを発射したら、左右へ離脱!


↑Xボタンで中心部を狙ってミサイル発射。敵が多いので一発で撃沈させたい。

No.10 ファイナルミッション

BRIEFING
クリアー後の報酬

高いビルの上にレーザー砲台が並ぶミッション。旋回してレーザーをかわしながらミサイルで破壊。これをくり返し、まずはレーザー砲台を全滅させよう。このミッションクリア一後、最終ミッションに強制突入する。HP回復や弾薬補給はないので、ミサイルを10発程度残しておこう。

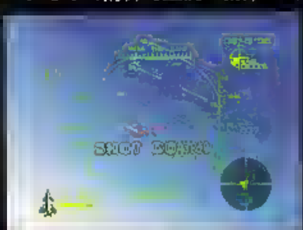

↑レーザーを撃ってこられてもいいように旋回しながらの飛行が基本。


↑XQ/U-2Bee Fattyならミサイル切れの心配はないぞ。

No.08 サイス運河攻略戦

BRIEFING フェブリス航空基地
クリアー後の報酬：210000

アーチ状になった運河施設に潜りこみ、敵艦船を倒さなければならない。ここも敵の攻撃を食らいやすいステージなので防御力重視の機体を選択。ミサイルの消費量も激しいステージなので、敵戦闘機に対してミサイルを撃ちすぎないように（エネミー相手のムダな消費を避ける）。

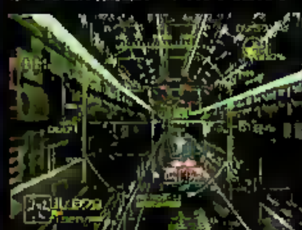

↑敵戦闘機は最初に倒す。ターゲットのみ倒すにとどめておこう。


↑艦船へのロックオンが難しければ、バルカンで対処する手もある。

No.11 ラストシューティング

BRIEFING
クリアー後の報酬

最初の細く長い通路は、速度を落としてゆっくりと。コントローラーもソフトタッチで機体を操作する。通路を抜けたあとは敵施設への攻撃。施設内の壁に沿って飛ぶようにして、上下に散らばったターゲットを破壊。すると最後に核がムキ出しになる。ここに攻撃を加えれば戦いも終了だ。

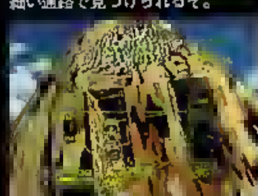

↑途中、敵が出現。動ける幅は少ないので、ミサイルで撃退しておこう。

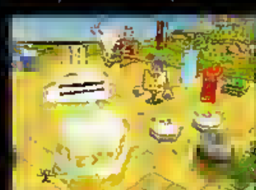

↑最後は核に攻撃。核は周囲のターゲットを破壊すると現れるのだ。

"FREE MISSION"にどんぶり島出現!?

隠しキャラであるコナミ機体XQ/U-2Bee Fattyを入手したら、メニュー画面から"FREE MISSION"を選択しよう。ここは、いままでにプレイしたミッションが表示されるモード。この中にズラリと並んでいるミッションのいちばん下に、新しく"どんぶり島"が追加されているのだ。どんぶり島は、ツインビーワールドをそのまま3Dにしたような、コミカルで明るいタッチのグラフィックが目を惹くステージ。さらに空中の敵機はすべてXQ/U-2Bee Fattyに変わっている。オマケというにはもったいないくらいよくできているので、ファンならずとも、一度はプレイしてみよう！

↓コナミといえばモアイ像。山の細い通路で見つけられるぞ。




↑「エアフォースデルタII」とは思えないグラフィックだ。

ラディウスII ゴーファーの野望エピソードII」の自機も同様です。 えに、X　　用のBGMは、グラディウスシリーズの曲をモチーフに制作するというコンセプトでこのようになりました。(開発チームより)

MYST Ⅲ EXILE

THE PERFECT PLACE TO PLAN REVENGE

難解な謎やトラップで有名な「ミスト」シリーズの最新作『エグザイル』。今回は、このゲームの冒険の中心地となるジェナーニンを徹底解剖していくぞ。

タイトル	ミスト Ⅲ エグザイル		
発売元	メディアクエスト	ジャンル	アドベンチャー
発売日	5月2日発売	価格	6800円(税別) プレミアムBOX-9800円(税別)
機種		開発者	
ブロック数	150ブロック	システム対応	[illegible]
その他			

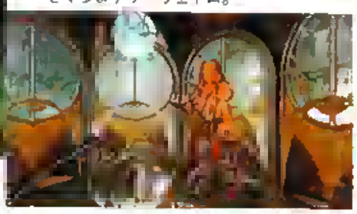


エグザイルでの冒険の中心地となるジェナーニンを解説

『エグザイル』では、トマーナ、ジェナーニン、ヴォルタイク、アマテリア、エダーナという5つの時代を冒険することになる。この5つの時代のなかで、冒険の中心となるのがジェナーニンだ。何故ならここにはヴォルタイク、アマテリア、エダーナの時代へ行ける3つの接続書が隠されているのだ。今回は、この3つの時代への扉を開くところまでをマップ付きで詳しく解説していくぞ。ゲームはまず、トマーナで始まる。『ミスト』の中心人物、アトラスと対面したプレイヤーは再会を喜ぶが、そこに突然謎の男、サーヴェドロが出現。レリーシャンの書を奪ってジェナーニンへ消えてしまう。彼からレリーシャンの書を取り返すことが今作の目的だ。落ちている接続書に触れて、ジェナーニンへ向かえ。



↑アトラスが渡してくれる日記には、一度目を通しておこう。



↓突然現れ、レリーシャンの書を奪って姿をくらますサーヴェドロ。

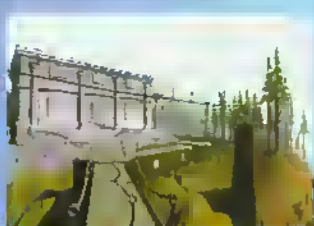


What is MYST

今作『エグザイル』まで3作作られている『ミスト』シリーズ。それぞれ個別のストーリーとなっているが、世界観や登場人物には共通点が多い。ここでは前2作の内容を紹介しておく。もっと詳しく知りたい人はぜひプレイしてみよう。

ミスト

ミラー兄弟のふたりによって作りだされたシリーズ1作目。名も知らぬ不思議な島にたどり着いたプレイヤーは、赤と青のふたつの本の中から語りかけてくるシーラスとアクナーの求めに応じ、さまざまな時代の本の世界に接続して冒険することになる。3DCG技術を駆使した美しいビジュアルと、難解な謎で注目を集めた作品だ。



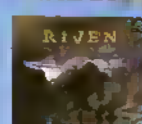


■ソフトバンク
■2800円(税別)
■プレイステーション版
Software copyright 1994, Cyan,Inc. and Sunsoft All Right Reserved.

リヴン

シーラスとアクナーの父親、アトラスが登場する作品。時代を本に創造する方法を手に入れたアトラスの父ゲーンは、時代の創造と崩壊をくり返していた。それに反発したアトラスは彼をリヴンの時代に閉じ込めるが、キャサリンが捕らわれてしまう。彼女をリヴンの世界から救い出すことがこの作品でのプレイヤーの目的。





■エニックス
■7800円(税別)
■プレイステーション版
Software copyright 1997, Cyan,Inc. and Sunsoft. All Right Reserved
Consumer Software copyright 1997 Enix.Japan only

原始の大洋に浮かぶ死火山 ジェナーニン

荒涼とした岩で構成された島がジェナーニンだ。島の中央には火山によって作られたカルデラ湖がある。ここでは島の全体マップと、攻略に関係のある場所を紹介しよう。

自然の牙

エダーナの接続書がある塔。しかし、塔に通じる橋はない。このままでは中に入れないが……。



展望台

カルデラ湖に突き出ている岩の上に立てられた展望台。ここに入ることが、ジェナーニンでの最初の目的となるのだ。



↑2階入り口には鍵がかかっている。



↑展望台の中には3つの望遠鏡がある。この望遠鏡にはある秘密が……。

温　室

カルデラ湖にある温室。ここからエレベーターで展望台2階へ行くことができるのだ。



スクィーの巣

コケの花が大好物の小動物、スクィーの巣。巣の頂上を押すと中から出てくるぞ。



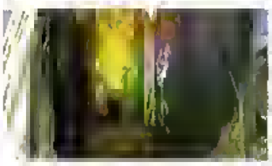
耳シダ

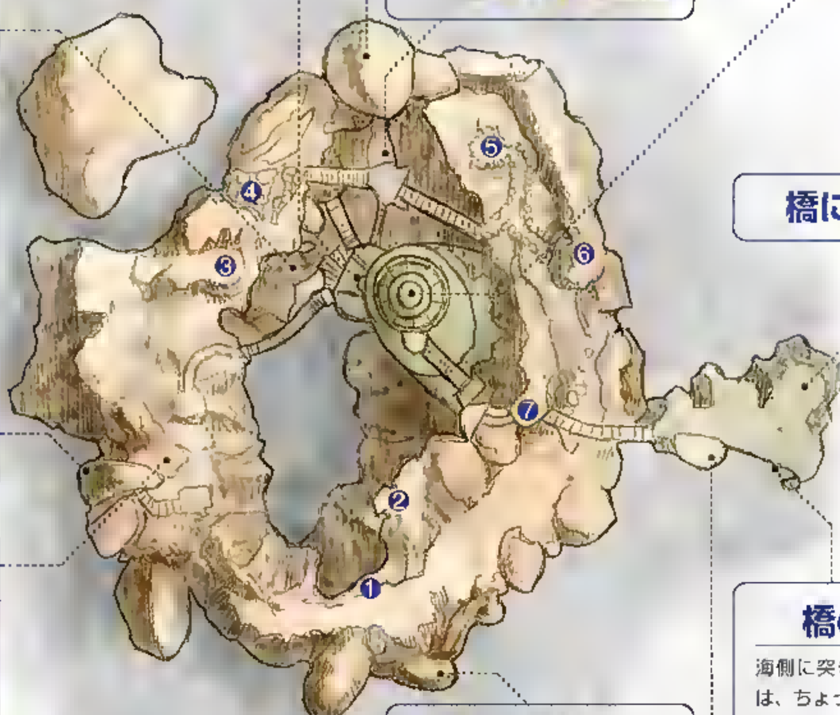


↑音を増幅する不思議な植物だ。

エネルギーの牙

ヴォルタイクの接続書がある塔。しかし扉には鍵がかかっている。扉上のスイッチが怪しいが……。





橋に通じる穴

光線砲の制御ホイール

プリズム



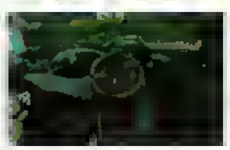
↑反射ポールの光を集める装置。

橋の制御台

海側に突き出した岩場の端には、ちょっと見つけづらいがハシゴがある。ここを降りると、力の牙にある部屋に入るために必要となる橋の制御台に着くのだ。見落とさないように注意。



↑岩場の端には降りるハシゴが。



↑このふたつのレバーで橋が動く。

反射ポール

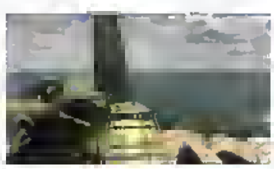
島のあちこちには、光を反射させる反射ポールが設置されている。ポールには5種類の色があり、全部で7基設置されているぞ。



- ❶黄色の反射ポールA
- ❷青の反射ポール
- ❸緑の反射ポール
- ❹赤の反射ポールA
- ❺黄色の反射ポールB
- ❻紫の反射ポール
- ❼赤の反射ポールB

ダイナミックな力の牙

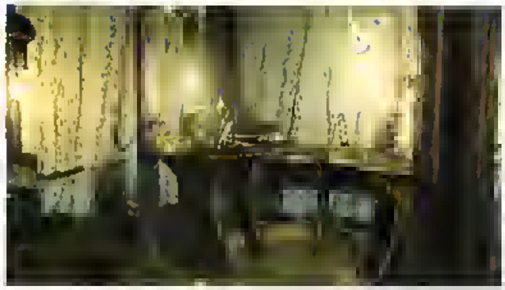
アマテリアの接続書が隠されている塔。しかし、扉の前には巨大な檻があって入れない。



展望台のパズルを解く

サーヴェドロを追ってジェナーニンに来たプレイヤーは、彼が逃げ込んだ展望台2階に向かう。しかし展望台の2階には鍵がかかっていて、ここから入ることはできない。まず、この展望台2階に入ることが目標となるのだが、じつはこれがジェナーニンでいちばんの難解な謎なのだ。まず、スタート地点から島を半周して、カルデラ湖にある温室から中に入ろう。ここから展望台1階に移動してハンモックからサーヴェドロの日記を取る。エレベーターで2階に行けるが、向きが逆のため中には入れない。ここの謎の鍵は日記にあるぞ。2階に入れれば、すぐに外に出ることはできるのだが、部屋にある望遠鏡は接続書入手のヒントになっている。必ず解いておこう。

■展望台1階にはパズルのヒントが隠されているぞ



⬅展望台の1階はサーヴェドロの部屋になっている。日記の置いてあるハンモックのほかに作業台やいろいろな装置が置いてある。これらの装置は、あとあと登場するパズルのヒントになるものもあるので、ひととおり見ておこう。

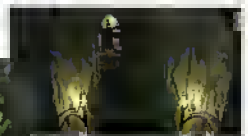
■展望台1階への扉はスイッチの真後ろにあるぞ



⬆温室入り口すぐのレバーで扉を開ける。



⬇植物に囲まれた丸いスイッチを押そう。

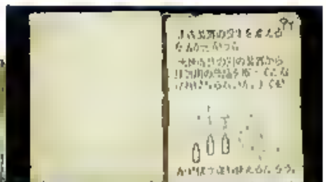


⬆スイッチの真後ろの扉から展望台1階へ。

■エレベーターのパズル

エレベーターには乗らずにスイッチを押し、エレベーターを上に移動させよう。すると床下に行けるようになる。ここにある4つの装置を動かせばエレベーターの向きが変わり、2階に入れるようになるのだ。装置をどう動かすかは下を参照。





⬅木製のエレベーターに向かって右側から奥に入れば、扉や昇降スイッチを見つけることができるぞ。



錘を調整

⬅3つの錘はクリックすることで位置を上中下の3段階に変えられる。左から下、中、中の位置に調整しよう。



ギアスイッチを引く

⬅ギアスイッチにカーソルを合わせて触れば手前に引くことが可能。ここは手前に引くだけでいいぞ。

ボルトを動かす



➡3つのアームがあるホイールの先にあるボルトは向きが変わる。最初のふたつの向きを変えよう。

ギアを回す



➡ふたつの回転ギアがあるが、片方のギアの1箇所に凹みがある。この凹みに歯がくるようにギアを回そう。

展望台のパズルの解きかた

サーヴェドロを追って展望台2階へ

⬇

島を半周し温室から中に入る

⬇

スイッチを押して展望台1階へ

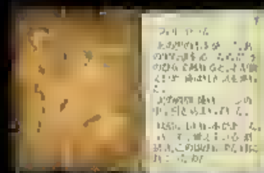
⬇

ハンモックから日記を取る



⬇

日記を読む



⬇

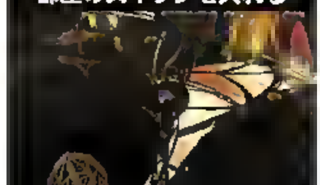
エレベーターのパズルを解く

⬇

エレベーターで2階へ

⬇

部屋のスイッチを入れる



⬇

ホログラムを見る

⬇

望遠鏡のパズルを解く



⬇

展望台から外へ

■望遠鏡のパズル

望遠鏡に刻まれているシンボルとそれに対応する牙に印されたシンボルをピッタリ重ねてみよう。このときレンズのまわりにある4つのマークの位置が、各牙に隠された接続書を入手するときに解くマーブル台座のパズルの解答になっているのだ。位置の正解は右の画面のとおり。

ヴォルタイクの望遠鏡



アマテリアの望遠鏡



エターナの望遠鏡



光線のパズルを解いてヴォルタイクへ

ヴォルタイクへ行ける接続書はエネルギーの牙にある。ここの扉を開くには、光線のパズルを解かなければならない。まず光線砲の制御ホイールを廻して光線砲からの光を黄色Aの反射ポールに向けよう。あとは反射ポールを動かして光を青、緑、赤A、黄色B、紫、赤Bの反射ポールに向け、最後にプリズムに当てる。プリズムのスイッチを解いて部屋に入ったら、望遠鏡のヒントを参考に台座のパズルを解けば接続書が出てくる。



↑光の入射位置からレンズを覗けば光の行き先が確認できる。

光線の行き先を確認



➡目的のポールはここで確認。

↓反射ポールの取っ手をクリックすれば、ポールの向きを変えられる。





↑ホイールを廻して光がこちら側に向くようにすればいいぞ。

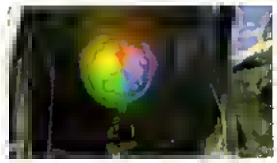
光線のパズルの解きかた

黄色の反射ポールAを動かす
↓
青の反射ポールを動かす
↓
緑の反射ポールを動かす
↓
赤の反射ポールAを動かす
↓
黄色の反射ポールBを動かす
↓
紫の反射ポールを動かす
↓
赤の反射ポールBを動かす
↓
プリズムスイッチを押す
↓
台座のパズルを解く
↓
ヴォルタイクへ

■プリズムのスイッチ

7つの反射ポールを通った光はプリズムを通って扉にある5つのスイッチの上に5色の光になって当たる。このスイッチを、動かした反射ポールと同じ順番で押せば扉は開くのだ。正解の順番は下のとおりだ。

黄➡青➡緑➡赤➡黄➡紫➡赤



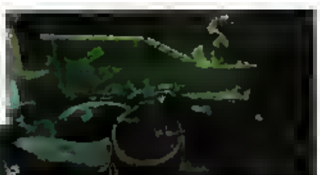
↑光の色は反射ポールと同じ5色。スイッチの数も同じ5色。ポールを動かした順番が答えなのだ。

橋のパズルを解いてアマテリアへ

アマテリアの接続書が隠された力の牙の部屋の前には、巨大な丸石があって中に入れない。橋の制御装置を動かして、まずこの丸石を移動させよう。制御装置の左右のレバーを左、右、左、右の順に動かせば丸石は橋の反対側に移動する。牙の部屋の扉を開けると通路が陥没しているため、台座に行けない。扉を開けたままもう一度制御装置に向かおう。レバーを左、左、右の順番で押せば丸石が陥没に入り、台座に行けるようになる。あとは望遠鏡のヒントどおりに台座のパズルを解けばオーケーだ。

橋のパズルの解きかた

橋の制御台のレバーを動かす
↓
塔の扉を開ける
↓
丸石を部屋の中に入れる
↓
台座のパズルを解く
↓
アマテリアへ

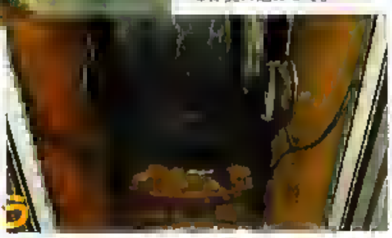


↑左右のレバーを動かせば、それに対応して2本の橋が動くようになっている。

↓部屋の床には大きな陥没がある。ここに丸石を落とせば奥に進めるぞ。



↑海沿いにある力の牙の下部に接続書が隠された部屋がある。部屋の前にある丸石は、邪魔なだけでなくちゃんと役に立つものなのだ。



橋を動かして丸石を活用しよう

自然のパズルを解いてエダーナへ

エダーナへ行くためには、自然のパズルを解いて自然の牙への道を作らなければならない。このパズルの鍵を握っているのが、向いた方向の音を増幅する耳シダ。まずは自然の牙の横を通ってスクィーの巣まで行こう。巣の横にあるユリを押せば巣からフジツボまでの道ができる。ここで巣の頂上を押してスクィーを呼べばフジツボを食べ始める。その後、耳シダをフジツボに向ければ、スクィーの声が増幅されて自然の牙の前のフジツボの芽が開く。この芽の上を通れば自然の牙に行けるのだ。

自然のパズルの解きかた

スクィーの巣へ行く
↓
ユリを広げる
↓
巣のボタンを押す
↓
耳シダをフジツボに向ける
↓
フジツボを渡って自然の牙へ
↓
台座のパズルを解く
↓
エダーナへ



ユリの花を開いてスクィーにフジツボを食べさせよう

↓向けた方向の音を増幅する耳シダ。スクィー以外にもいろいろな音が聞こえるぞ。

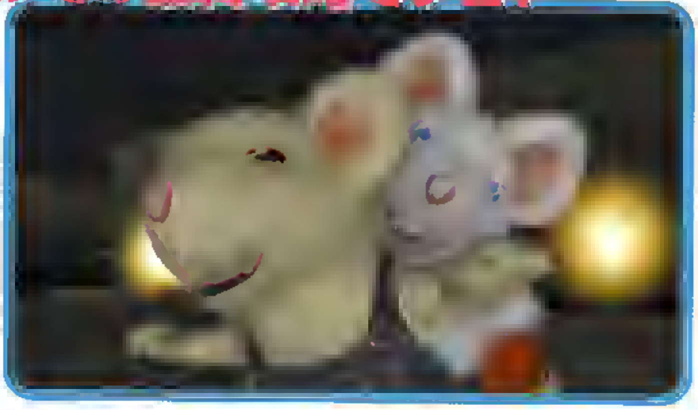
↑スクィーはフジツボが大好物。しかし水があって食べに行けない。ユリの花を開いて道を作り、スクィーにフジツボを食べさせよう。



耳シダの特性をうまく活用しよう

2周目、3周目に向けての最終攻略でチュ!

ねずみくす™ Have a mice day!



"最後の1匹が見つからない!"人のためにクリアーチャートを掲載。Aランク攻略法も実践して、完全クリアーを狙うでチュ!

タイトル	ねずみくす		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ドタバタねずみアドベンチュー
発売日	発売中	価格	6800円(税別)
開発	メディアビジョン	対応者	—
ブロック数	ゲームデータ 最大23ブロック	システム対応	5.1ch
その他			

Aランク獲得バトル法とお手軽チャートで『ねずみくす』を遊び尽くすでチュ!

バトルやステージクリアー後に表示されるランク判定をすべてAでクリアーするにはどうすればいいか? この条件はいたってシンプル。各バトルで"どれだけヨソモノを倒したか"、"どれだけキャンディーを回収したか"、これがランクのおもな判定要素だ。具体的にどれだけの数であるかは、ボーダーライン的な数値(欄外※1)を右にまとめてみたので、そちらを参考にしてほしい。

バトルでAランク判定を取得するためのボーダーライン

ステージ1	10匹以上倒すとAランク発生、キャンディーは50点以上。
ステージ2	12匹以上倒すとAランク発生、キャンディーは70点以上。
ステージ3	14匹以上倒すとAランク発生、キャンディーは160点以上。
ステージ4	28匹以上倒すとAランク発生、キャンディーは150点以上。
ステージ5	高難易度。85匹以上倒すとAランク発生、キャンディーは420点以上。

ランク判定の基準

バトル中、★ひとつのヨソモノをできるだけ多く倒し、なおかつサーチモードでキャンディーを残さず取るのが基本だ。

バトル中に倒したヨソモノネズミの数 / バトル中に拾ったキャンディーの数 → バトル後の判定に影響

サーチモードで発見したキャンディーの数と仲間の数、クリアータイム、各バトル評価 → ステージ評価の判定に影響

模範的なバトルの方法



⬅開始と同時に指示モードへ。つねに仲間を1ヵ所に集めてコントロール。★ひとつの敵を集中して攻撃しよう。

実験企画 アポロ1匹でクリアーするとどうなるか?

各ステージでどの仲間と遭遇したか、また仲間をバトルで何匹失ったかでストーリーデモは変化する。アポロ1匹だけでクリアーした場合もそう。ベストエンディングとの違いを右に掲載しているので、見比べてほしい。また、このデモの一部始終を見たい人は、アポロ1匹でのクリアーに挑戦してみよう! もっとも簡単な方法は、ステージ3で仲間ねずみを無視すること。ステージ4では、アイスが強制的に仲間になるが、バトル中、見殺しにすれば問題ないぞ。



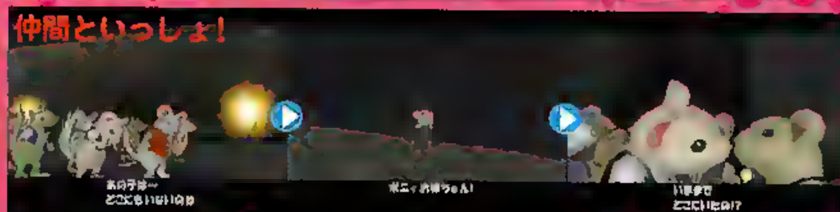
⬆バトルも1匹で挑戦。団子状になって向かってくるヨソモノがコワイ。

★ 各シーンで仲間になるネズミ ★

シーン1	ブルウズ、ピース、ウィット
シーン2	ボニィ(強制)
シーン3	ブルウズ、ピース、ウィット、ボニィ、ヘイスティ、メイビー
シーン4	アイス(強制)、ドシル

エンディングの違いをチェック!!

仲間といっしょ!



アポロひとり…



⬆どちらもチキがいない、と途方に暮れるエンディング。しかし……

⬆遠くからチキの声が。みんなといるときは、ボニィの名前が呼ばれる。

⬆1匹だとアポロに抱きつく。このあと夜空に花火が打ち上げられるぞ。

※1:ボーダーラインの数値は、編集部が採取した実戦データをもとに、ほぼAランクが取れるだろうと思われる推測値を掲載しています(仲間がやられていない、5分以内にクリアーが前提条件)。また、掲載データは、その時点で仲間にできるねずみが完全にそろった状態でプレイしたときのデータです(仲間の数が違うと、ボーダーラインも変化します)。

ステージ1〜4までのクリアー手順をまとめ

お手軽クリアーチャート

ゲームクリアーのために、どういった手順でヨソモノネズミやキャンディーを発見していけばよいか、全ステージ対応のクリアーチャートを掲載(ステージ5はバトルだけなので掲載していない)。まだクリアーしていない人は、このチャートをもとにエンディングを目指そう。

ステージ1 アポロの家

キッズルーム

1	机の下	青
2	本棚前	青
3	ベッドの下	青
4	くずカゴ	青
5	ベッドの上	青
6	サッカーボール前	青

廊下

7	廊下のスミ	黄
8	バトル	青
9	カサ立て	赤
10	棚の上にある花ビン横	緑
11	棚の下	赤

ベッドルーム

12	棚の上	赤
13	奥側ベッドの下	赤
14	ライト脚下のコンセントをチェック	—
15	ドア側ベッドの下	赤
16	ドア側ベッドの上	赤
17	窓	赤
18	ライト	赤

ダイニングキッチン

19	カーペットの上	黄
20	冷蔵庫斜め前	黄
21	鉢植えのあいだ	黄
22	テーブルの下	黄
23	ツボ	CA
24	ソファーの下	黄
25	テレビの前	黄
26	ドアの上	黄
27	ドアの上のお菓子をチェック	—
28	出現した穴からキッズルームへ	—

キッズルーム

29	バトル	青

ベッドルーム

30	バトル	黄

ガレージ

31	ドア入り口付近	緑
32	箱のあいだ	緑
33	クルマのタイヤ横	緑

屋根裏

34	皿が3枚あるところ	緑
35	北側奥の部屋内手前	緑
36	パイプ下段	緑
37	いちばん奥の梁の上	緑

ダイニングキッチン

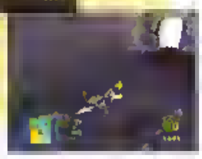
38	バトル	緑

ガレージ(屋根裏から落ちて移動)

39	ボス戦	—



←28→29の移動はダイニングキッチンにあるお菓子の裏から。



➡37→38へ移動するときは、屋根裏から行うと楽だぞ。

ステージ2 ラット団の路地裏

路地裏 東側

1	スタート近くの空き缶	CA
2	壊れた通気孔	CA
3	エリア右端のハシゴ前	青
4	玄関前にあるビンの手前	青
5	荷車右側にあるドア近く	青
6	2階ベランダの端っこ	青
7	荷車の上(2回サーチ)	青

路地裏 中央部

8	噴水側奥の通気孔前	黄
9	噴水近くの通気孔	CA
10	噴水の上	青
11	石段前の空き缶	CA

カフェテリア

12	エリア入り口付近のイス上	黄
13	南側中央テーブルの下	黄
14	イス背もたれの上	黄
15	カフェ入り口ドア付近	黄
16	バトル	青
17	建物左端(正面から見て)	黄
18	屋根にある通気孔(西側)	CA
19	カフェ屋根	黄
20	テーブル上のカップ	黄

路地裏 中央部

21	とおせんぼ出現位置近く	赤
22	鉄格子のある溝の奥側	赤

屋根の上

23	葉っぱつき小枝の上	緑
24	屋根頂上の右端	緑
25	屋根頂上の中央部	緑

路地裏 中央部

26	石段上り口付近	赤
27	石段の途中	赤

路地裏 西側

28	木の桶	CA
29	横になったビンの向こう	赤
30	汚れた白い箱の横	赤
31	路地のいちばん奥	赤
32	バトル	黄
33	テーブル横の白と赤の箱近く	赤

袋小路

34	階段上り口木片の影	緑
35	階段中腹から見える木窓前	緑
36	階段頂上の鉢植え横	緑
37	階段頂上の通気孔	CA
38	バトル	赤
39	水道の蛇口	緑
40	路地奥のダンボール	緑

路地裏 中央部

41	バトル	緑

路地裏 西側

42	ボス戦	—



ステージ3 中央公園

噴水広場

1	噴水の上	青
2	犬のポスター横のゴミ箱	CA
3	犬のポスター前	青
4	北東にある街灯の下	青
5	スケボーの上	青
6	西側にあるゴミ箱	CA

シーソー広場

7	シーソー付近	青
8	シーソーのあいだ	青
9	すべり台広場に続く穴の手前	青
10	ゴミ箱の上	青
11	ゴミ箱	CA
12	丸太台の下(入り口側)	ピース
13	丸太台の下	青
14	シーソー側の花壇前	青

すべり台広場

15	鉄棒の上	ブルウス

砂遊び場

16	ベンチの下	黄
17	左側の赤い砂場の敷居	赤
18	砂山近くにある花壇の上	黄
19	入って左手前にある砂場	黄
20	砂山(砂山➡バケツ➡石の順にサーチ)	赤
21	埋もれたスコップの横	黄
22	ゴミ箱	—
23	水飲み場(下)	ウィット
24	水飲み場(上)	赤

アスレチック広場

25	アスレチック台の上にある橋	赤
26	アスレチック台の折れ曲がったところ	メイビー
27	アスレチック台の上	赤
28	アスレチック台　階段下付近	赤
29	アスレチック台　登坂部分下	赤
30	アスレチック台　タイヤ付近	赤
31	アスレチック台　ハシゴ	赤
32	アスレチック台　ハシゴ部分下付近	赤

ブランコ広場(入り口から右回りで進行)

33	丸太の平均台前の手すりの上	黄
34	ブランコ土台の横	黄
35	中央のタイヤの上	ボニィ
36	手すりの下	青
37	バトル	赤
38	ゴミ箱	—
39	ゴミ箱付近の手すり下	黄
40	丸太の平均下の花壇前	黄
41	丸太の平均台の下	黄

子供広場

42	バトル	青
43	紫の円柱の上	緑
44	ゴミ箱	—
45	ゴミ箱付近	緑
46	右奥ベンチの下	緑
47	中央ベンチ手前	緑
48	右奥ベンチの上	ヘイスティ
49	木馬の上	緑

すべり台広場

50	黄色と赤色のタイヤの横	緑
51	公園スミの赤いタイヤの上	緑
52	すべり台下の土管	緑
53	すべり台の上	緑
54	バトル	黄
55	緑色と黄色タイヤのあいだ	緑

アスレチック広場

56	バトル	緑

噴水広場

57	ボス戦	—

ステージ4 ドシルのワイン蔵

ワイン蔵 入り口

1	横になった樽	CA

ワイン蔵 北エリア

2	部屋中央	青
3	北東の樽のあいだ	青
4	脚立の上	青
5	北西の5つ並んだ樽の中央	青

ワイン蔵 西エリア

6	北側に積まれた木箱の端	黄
7	北寄り木箱の穴	CA
8	南寄り木棚の1段目	黄
9	南寄りに置かれた樽のあいだ	黄
10	南寄りの横になった樽	CA
11	南壁際の樽の前	黄

ワイン蔵 中央西側エリア

12	南西スミにある脚立の上	赤
13	南東スミにある樽の横	赤
14	中央部南側の樽のあいだ	赤
15	中央部東側にある脚立の上	赤
16	北側の樽のあいだ	赤

ワイン蔵 中央東側エリア

17	中央部西側にある樽のあいだ	赤
18	中央部北西にある樽の横	赤
19	中央北東部にある樽の下	赤
20	北側中央部	赤
21	南側中央にある樽のあいだ	赤

ワイン蔵 東エリア

22	中央付近　木箱1段目の穴	CA
23	中央付近　木箱のあいだ	青
24	北寄りの木箱のスミ	青
25	北寄りの木箱1段目の上	青
26	北寄りの木箱(2段目)の穴	CA
27	いちばん高い木箱の南側梁の下	青
28	南側にある左側の棚2段目	青
29	南側の壁スミ	青

ワイン蔵 南エリア

30	南東小部屋の樽の上(※写真上参照)	緑
31	東側に並ぶ樽の端付近	緑
32	南側、階段横ワイン樽の上	緑
33	中央付近　樽をサーチ	ドリル
34	南側、横になった樽	CA
35	西側に並ぶ樽のあいだ	緑
36	南東小部屋の樽の前	緑
37	南東小部屋にある木箱の穴	CA
38	ハンマーをサーチ(※写真下参照)	—

ワイン蔵 西エリア

39	中央付近　梁の上	黄

ワイン蔵 中央西側エリア

40	北西の梁の上	黄
41	南東の梁の上	黄

ワイン蔵 中央東側エリア

42	北西の梁の上	黄
43	南やや東寄りの梁の上	黄

ワイン蔵 南エリア

44	中央西寄り梁の上	緑

ワイン蔵 最深部

45	南側ワイン用　木の棚	緑
46	南側ワイン用　木の棚	緑
47	北側ワイン用　木の棚(右端)	緑
48	北側木箱の上	緑

ワイン蔵 北エリア

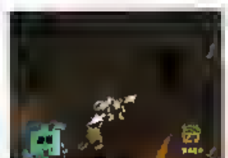
49	東側梁の上	黄

ワイン蔵 入り口

50	バトル	青・緑・赤

ワイン蔵 最深部

51	ボス戦	—



←30の小部屋には、東エリアの南端の天井経由で移動する。



➡38のハンマーを動かせば、天井へ上がる近道が出現する。

※チャート中の色のついた部分は、以下のことを表しています。赤色……バトル発生ポイント、黄色…キャンディー発見ポイント、緑色…イベント発生ポイント、また、表中のCAは"キャンディー"、"青、黄、緑、赤"は発見できるヨソモノネズミの色を表しています。

NBA 2 Night 2002

過酷なシーズンを戦い抜くためにデータ方面からプレイをサポート

タイトル	NBA2ナイト2002
発売元	コナミ
発売日	発売中（3月28日）
開発	コナミコンピュータエンタテインメント大阪
ジャンル	バスケットボール
価格	6800円（税別）
製作者	プロデューサー 寺田一友
ブロック数	ゲームデータ 57ブロック
その他	

ゲームをプレイするうえで知っておきたいデータをぎっしり満載してお届けする。今回は膨大なデータの中でも、とくに重要と思われる要素を厳選して公開するぞ。必見だ！

プレイに役立つ秘密のデータを厳選して掲載

右の表はゲーム中、特定のプレイをすることで出現する隠し要素をまとめたもの。そして下の表はケガの種類と発生確率、アビリティへの影響をまとめたものだ。この中にある"SIM"とは、シミュレーション中の発生確率。実際のプレイ中の発生確率とは違う点に注意しよう。

お楽しみ要素

項目	効果	出現条件
BIGHEAD	頭が大きくなる	試合がダブルオーバータイム以上になる
BIGHAND	手が大きくなる	ブロックを25回以上決める
BIGFOOT	足が大きくなる	リバウンドを25回以上決める
MINIMINI	体が小さくなる	アシストを25回以上決める
DUNKERS	どこからでもダンクできる	ダンクを25回以上決める
NOSPECTATOR	観客も歓声もなくなる	2点しか取れなかった
BALLHEAD	頭にボールをかぶる	3Pシュートを25本以上決める
EXCELLENT	つねにコンディションがエクセレントになる	300点以上取る

ケガの種類と発生確率

ケガ名		試合中の確率	SIM中の確率	基本必要回復期間	アビリティへの影響	
Severely Sprained Ankle	重度の足首の捻挫	3%	2%	5週間	Speed	-80
					Quickness	-80
					Jumping	-80
Severely Sprained Knee	重度の膝の捻挫	3%	2%	5週間	Speed	-80
					Quickness	-80
					Jumping	-80
Broken Toe	足の指の骨折	3%	2%	5週間	Speed	-80
					Quickness	-80
					Jumping	-80
Severely Sprained Wrist	重度の手首の捻挫	3%	2%	5週間	Rebound	-80
					2P Shots	-80
					3P Shots	-80
					Free Throwing	-80
					Passing	-80
					Ball Handling	-80
					Stealing	-80
Broken Nose	鼻の骨折	3%	2%	2週間	Rebound	-80
					2P Shots	-80
					3P Shots	-80
Broken Finger	指の骨折	3%	2%	2週間	Free Throwing	-80
					Rebound	-80
					2P Shots	-80
					3P Shots	-80
					Free Throwing	-80
					Ball Handling	-80
Injured Achilles	アキレス腱負傷	7%	3%	5週間	Speed	-60
					Quickness	-60
					Jumping	-60
Sprained Ankle	足首の捻挫	7%	3%	3週間	Speed	-60
					Quickness	-60
					Jumping	-60
Sprained Knee	膝の捻挫	7%	3%	3週間	Speed	-60
					Quickness	-60
					Jumping	-60
Sprained Toe	足の指の捻挫	7%	3%	2週間	Speed	-60
					Quickness	-60
					Jumping	-60
Sprained Foot	足の捻挫	7%	3%	3週間	Speed	-60
					Quickness	-60
					Jumping	-60
Sprained Wrist	手首の捻挫	7%	3%	3週間	Rebound	-60
					2P Shots	-60
					3P Shots	-60
					Free Throwing	-60
					Passing	-60
					Ball Handling	-60
Sprained Wrist	手首の捻挫	7%	3%	3週間	Stealing	-60
Mildly Sprained Wrist	軽度の手首の捻挫	20%	5%	10日	Rebound	-40
					2P Shots	-40
					3P Shots	-40
					Free Throwing	-40
					Passing	-40
					Ball Handling	-40
					Stealing	-40
Mildly Sprained Ankle	軽度の足首の捻挫	20%	5%	10日	Speed	-40
					Quickness	-40
					Jumping	-40
Mildly Sprained Knee	軽度の膝の捻挫	20%	5%	10日	Speed	-40
					Quickness	-40
					Jumping	-40
Knee Tendonitis	膝の腱炎	20%	5%	7日	Speed	-40
					Quickness	-40
					Jumping	-40
Injured Finger	指の負傷	20%	5%	7日	Rebound	-40
					2P Shots	-40
					3P Shots	-40
					Free Throwing	-40
					Ball Handling	-40
Injured Eye	目の損傷	20%	5%	10日	Rebound	-40
					2P Shots	-40
					3P Shots	-40
					Free Throwing	-40
Twisted Ankle	足首をひねった	70%	8%	2Qtr	Speed	-20
					Quickness	-20
					Jumping	-20
Twisted Knee	膝をひねった	70%	8%	2Qtr	Speed	-20
					Quickness	-20
					Jumping	-20
Jammed Toe	足の指の突き指	70%	8%	2Qtr	Speed	-20
					Quickness	-20
					Jumping	-20
Hurt Wrist	手首の怪我	70%	8%	2Qtr	Rebound	-20
					2P Shots	-20
					3P Shots	-20
					Free Throwing	-20
					Ball Handling	-20
Jammed Finger	突き指	70%	8%	2Qtr	Rebound	-20
					2P Shots	-20
					3P Shots	-20
					Free Throwing	-20
					Ball Handling	-20

アワードの決定とスキルの獲得

選手の活躍によって決定されるアワードは、以下の表のような基準によって表彰される。また、アワードで表彰された選手にはボーナスとして、右の表の確率でスキルが獲得できることも知っておくといい(ALL-STAR MVPを除く)。選手ひとりにつき、最大4つまでスキルを持てるぞ。

◆アワード決定基準◆

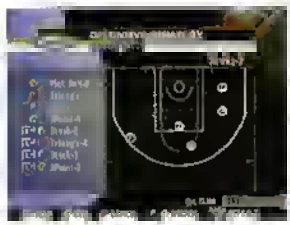
シーズン	Most Valuable Player	もっとも活躍した選手。プレイオフ進出チームから選出される
	Rookie of the Year	もっとも活躍したルーキー
	Most Improved Player	もっとも成長著しい選手
	Defensive Player of the Year	もっとも守備力が評価された選手。プレイオフ進出チームから選出される
	Sixth Man Award	もっとも活躍した選手。スターター回数がシーズン試合数の1/4以下の選手から選出される
	ALL-NBA TEAM	各ポジションごとに、もっとも活躍した選手。プレイオフ進出チームから選出される
	ALL-ROOKIE TEAM	各ポジションごとに、もっとも活躍したルーキー
	ALL-DEFENSIVE TEAM	各ポジションごとに、もっとも守備力が評価された選手。プレイオフ進出チームから選出される
オールスター	ALL-STAR MVP	もっとも活躍した選手。オールスター出場選手から選出される
プレイオフ	FINAL MVP	もっとも活躍した選手。ファイナル出場選手から選出される

◆アワードボーナス◆

	MVP	Rookie	MIP	DEF	Sixth	ALL-NBA	ALL-ROOKIE	ALL-DEF	FINAL
CLUTCH	10%	10%	10%	—	10%	10%	—	10%	—
LOW COMPOSURE	—	—	—	—	—	—	—	—	—
CONSISIENT	10%	10%	10%	10%	—	—	10%	10%	10%
INCONSISTENT	—	—	—	—	—	—	—	—	—
EXCELLENT-RECOVERY	10%	10%	10%	10%	10%	10%	—	10%	10%
LOW-RECOVERY	—	—	—	—	—	—	—	—	—
GOOD SHOOTING RHYTHM	10%	10%	10%	—	10%	—	10%	—	10%
INTIMIDATOR	10%	10%	—	10%	—	—	10%	—	10%
STREAKY	10%	10%	10%	10%	10%	—	—	10%	10%
TOUGHNESS	10%	10%	10%	10%	10%	10%	—	10%	10%
INJURY PRONE	—	—	—	—	—	—	—	—	—
STRONG HOME COURT PLAY	10%	—	10%	10%	—	10%	—	—	10%
STRONG ROAD GAME PLAY	10%	—	—	10%	10%	—	—	—	10%
RIVALRY	10%	10%	—	—	—	10%	—	—	—
BURST RECOVERY	10%	—	10%	—	10%	—	—	—	10%
ENERGISER	—	—	—	10%	—	—	—	—	—
GOOD CONCENTRATION	10%	—	10%	10%	10%	—	10%	—	—
BODY CONTROI	10%	—	10%	—	—	10%	—	—	—

戦術の種類と対応するボタン

下の表は、各ボタンに割り当てられたストラテジ(戦術)をまとめたものだ。ボタンとストラテジはチームごとに違うので注意。変更する場合はこの表を参考に好きなストラテジを選ぼう。ちなみに戦術を確認するには、まずメインメニューでスタートボタンを押し、"CLUBHOUSES"を選び、見たいチームを選んで"strategy"と選択すればオーケー。右トリガを引くと、赤いマークで表されたボールが動くので、どんな作戦かがわかるぞ。



←プレイスタイルに合わせて、いろいろ試してみよう。



←同じ種類のストラテジでも数パターンある。

◆OFENSE～オフェンス～◆

チーム	ボタン A	B	X	Y	左トリガ+A	左トリガ+B	左トリガ+X	左トリガ+Y
Atlanta Hawks	Flex 1	Post 5	BOX 3	BOX 4	2-Guard 1	3Point 3	Stack 3	2-Guard 5
Boston Celtics	BOX 1	1-4High 4	2-Guard 3	BOX 4	BOX 2	1-4High 5	1-4High 1	2-Guard 5
Charlotte Hornets	Pick & Roll 3	Zipper 4	2-Guard 3	Post 5	BOX 1	Flex 4	Stack 2	Post 3
Chicago Bulls	Post 5	3Point 1	Hawks 1	2-Guard 1	Triangle 1	Hawks 5	Triangle 2	Triangle 3
Cleveland Cavaliers	BOX 4	2-Guard 1	3Point 1	Pick & Roll 4	Stack 1	Hawks 1	Post 3	Zipper 1
Dallas Mavericks	Post 1	3Point 5	BOX 3	2-Guard 5	Triangle 5	Stack 1	Post 3	Hawks 2
Denver Nuggets	Post 3	1-4High 2	2-Guard 3	Stack 1	Post 4	1-4High 3	Zipper 2	3Point 3
Detroit Pistons	2-Guard 4	Pick & Roll 1	Stack 5	3Point 2	Stack 2	Pick & Roll 2	Post 5	3Point 4
Golden State Warriors	2-Guard 2	Stack 2	BOX 3	3Point 1	2-Guard 1	Stack 1	Post 1	Post 4
Houston Rockets	BOX 1	Post 2	2-Guard 5	Stack 3	BOX 2	Post 3	Zipper 2	BOX 3
Indiana Pacers	2-Guard 2	3Point 1	Stack 4	Post 2	Pick & Roll 5	Stack 2	BOX 2	Zipper 5
Los Angeles Clippers	BOX 1	BOX 4	Stack 1	Post 3	Stack 5	BOX 3	2-Guard 5	Pick & Roll 1
Ios Angeles Lakers	Post 5	Triangle 1	Triangle 2	2-Guard 2	Stack 1	Triangle 3	Triangle 5	3Point 1
Memphis Grizzlies	BOX 3	3Point 2	2-Guard 3	Post 1	2-Guard 2	3Point 3	Stack 2	1-4High 2
Miami Heat	BOX 3	2-Guard 2	1-4High 2	Stack 3	BOX 4	2-Guard 4	3Point 2	Post 4
Milwaukee Bucks	Post 3	Stack 2	BOX 1	Zipper 5	Stack 4	Post 1	2-Guard 5	2-Guard 3
Minnesota Timberwolves	BOX 3	Hawks 3	Pick & Roll 5	Post 5	Hawks 1	2-Guard 3	Zipper 1	Post 3
New Jersey Nets	Post 3	2-Guard 5	BOX 1	Hawks 1	Zipper 2	Pick & Roll 4	BOX 5	3Point 3
New York Knicks	Pick & Roll 5	BOX 3	BOX 4	Post 5	3Point 1	2-Guard 3	Zipper 3	hawks 4
Orlando Magic	Stack 1	BOX 3	2-Guard 3	2-Guard 5	Stack 5	BOX 1	Pick & Roll 4	Post 1
Philadelphia 76ers	2-Guard 1	2-Guard 5	BOX 2	3Point 1	Zipper 3	Post 1	BOX 1	3Point 3
Phoenix Suns	2-Guard 5	Zipper 1	Post 3	BOX 1	2-Guard 2	1-4High 1	Post 5	3Point 5
Portland Trail Blazers	Post 1	BOX 2	2-Guard 3	Stack 2	Hawks 1	BOX 1	2-Guard 5	3Point 2
Sacrament Kings	Post 5	3Point 2	2-Guard 3	BOX 1	Pick & Roll 2	2-Guard 5	Zipper 2	BOX 5
San Antonio Spurs	BOX 5	Flex 2	1-4High 2	Post 3	Triangle 4	Flex 3	2-Guard 4	Post 1
Seattle SuperSonics	Post 1	2-Guard 1	Stack 2	3Point 2	Post 4	Post 5	BOX 2	3Point 5
Toronto Raptors	BOX 2	Stack 1	2-Guard 1	3Point 3	BOX 3	Stack 4	2-Guard 4	Post 1
Utah Jazz	2-Guard 3	BOX 1	Post 1	BOX 5	2-Guard 5	BOX 2	Pick & Roll 2	Triangle 1
Washington Wizards	2-Guard 1	BOX 3	Stack 5	Pick & Roll 3	2-Guard 3	Flex 1	Stack 2	3Point 1
All-Star East	BOX 1	2-Guard 1	Pick & Roll 1	3Point 1	Hawks 1	Stack 1	1-4High 1	Post 1
All-Star West	BOX 1	2-Guard 1	Pick & Roll 1	3Point 1	Hawks 1	Stack 1	1-4High 1	Post 1

◆DEFENSE～ディフェンス～◆

チーム	ボタン A	B	X	Y	左トリガ+A	左トリガ+B	左トリガ+X	左トリガ+Y
全チーム共通	Full Court	1/4 Court	3/4 Court	Half Court	Full Court	1-4 F/H	Half Court	2-3 F/H

早解きプレイヤー必見！ 重要のダンジョン探索術!!





完全クリアーするためには100時間以上を費やさなければならない本作を、半分以下の50時間で攻略する達人がいた！ その攻略テクニックの数々を誌面で徹底解説！

タイトル	メタルダンジョン		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	RPG
発売日	発売中(2月28日)	価格	6800円(税別)
開発	インターレックス	制作2	
ブロック数	ゲームデータ:7ブロック	システム対応	
その他			

50時間クリアーも夢じゃない、達人が語る最短クリアーテクニック

本作を完全クリアーするために想定されるプレイ時間は、100時間以上とかなり長い。途中でゲームを投げ出してしまった人も多いだろう。しかし、本作はクリアー後の特典(欄外※)がある数少ないゲーム。そこで編集部では、日本でいちばん早く本作をクリアーできるであろう『METAL DUNGEON』の達人に取材を敢行。達人の攻略法を用いれば、50時間を切ってクリアーすることも不可能ではない(一度ゲームをプレイすればわかるが、50時間クリアーは驚異的なことである)。途中で断念した人は、達人の攻略法を実践し、再度クリアーを目指してみよう！



達人って、いったい何者？



←早解きテクニックを教えてくれた達人の正体は。本作のデバッグ担当者。プレイ時間は千時間を超える(!)。

←達人の記録。バグのために失った時間がなければ、50時間を切ってクリアーできたとか。

達人直伝!! 50時間クリアー達成テクニック キャラクター育成編

早解きを行ううえで、もっとも重要になるのがキャラクターの育成。どんな職業でパーティーを組むか、どのパラメーターにどれだけFPをつぎ込むかで、クリアーのしやすさが大きく変わってくるのだ。

パーティー編成の鍵は"アナライザー"

どの職業のキャラを作成し、パーティーを構成するか？ 達人が出した結論は"前衛にストライカー2名とフェンサー1名"、"後衛にアナライザー2名"である。パーティー内にキャスター不在のため、「体力回復はどうするのか？」という疑問も出るだろうが、DSPを上げさえすれば、アナライザーが体力回復スペルを唱えられる。むしろアナライザーがいることで、パーティー全体の攻撃力をアップさせられるのが大きな利点だ。また、ゲーム後半になるとダンジョン内のトラップが凶悪になってくる。アナライザーを重視するのは、長期的な視点にたったトラップ回避策でもあるのだ。





↑前衛中央は、敵からの攻撃をもっとも受ける場所。なので、HPの高いフェンサーを置くのが基本。

達人からのアドバイス 前衛はブローダーでも可。ブローダーは、全アイテムを装備できるので、つねに最強装備を身につけられるんですよ。

FPはTOUとAGIにつぎ込みまくれ！

AGIは攻撃命中率や行動順に関係する重要な能力。これとHPを上昇させることが、すべての職業を通して共通の育成条件となる。「フェンサーやストライカーのARMやBLOを上げなくていいの？」と思うだろうが、ARMやBLOはダンジョンで強力なアイテムを入手することで能力不足をカバー。DEFの弱さもアイテムやHP強化で補えるので心配は無用だ。CARやスペル系の能力に関しても、わざわざFPをつぎ込む必要はない。強化ユニットだけでパラメーターアップさせる程度で十分だ。

職業	メインで上げる能力	あまったFPで上げる能力
フェンサー	AGI、TOU	ARM
ストライカー		BLO(たまにDEFも上げる)
アナライザー		SEN(たまにSHOも上げる)
ブローダー		用途により決定
キャスター		DSP、ESP

※CAR、RES、DEFは強化ユニットで上げるのがオススメ

※ゲーム開始時にCARを2程度上げておく

達人からのアドバイス AGIを上げると攻撃回数が増加します。ボスが1回攻撃するのに対し、ストライカーは複数回攻撃できますよ！

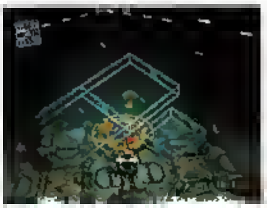
上級職は"セージ"と"グラディエイター"を選ぶ

上級職へ転職するなら、前衛はグラディエイター、後衛はセージになることをオススメ。もっとも転職しにくいスーパーブローダーの転職サーキットは、激レアなアイテム。スーパーブローダーなら、ひとりだけのパーティーでクリアーするのも夢ではない。入手できたなら、ぜひスーパーブローダーの育成を！

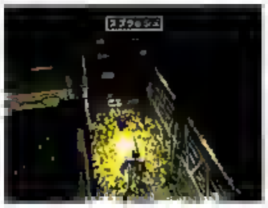
スーパーブローダーになれたら1キャラクリアーも可能!!

達人直伝!! 50時間クリアー達成テクニック ダンジョン探索編

ここからは50時間以内クリアーに必須のダンジョン探索方法を解説していく。ダンジョンはエリア100まであるが、エリア11以降はエリア1～10のくり返し。モンスターのレベルが上がったり、より強力なトラップが設置されているが、基本的なダンジョンクリアー条件は同じだ。何度もプレイして敵やエリアの癖を覚えておこう。



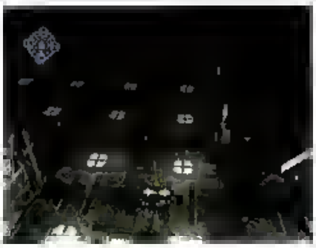
→キツイのはエリア10まで。以降は忍耐の勝負。



←トラップには要注意。SEN強化を怠りなく。

探索の基本は"逃げる"ことにアリ

探索時間を短縮するベストな方法は"逃げる"こと。戦闘中に左＋右トリガを入れっぱなしにするだけで，ラクに戦闘から離脱できる。ただし、あまり逃げてばかりだとキャラのレベルアップやアイテム収集に支障が出てしまう。レベルアップは探索に時間を要する下ひとケタが5、8、9のエリアで行うこと。それ以外のエリアでは，極力戦闘を回避して，クリアー目標のみを遂行すべし。これで効率的な探索が行えるぞ。



↑距離が近くなるとガードエレメンタルはパーティーに突っ込んでくるので注意。

基本的な早解き用探索術

- ●ガードエレメンタルは極力回避，扉はなるべく開けないように！（戦闘回避のため）
- ●敵と戦うのは探索時間が多くなりがちなダンジョンで、オススメはエリア数の下ひとケタが5，8，9のダンジョン
- ●AGIは徹底的に上げる（後半，敵への攻撃がヒットしづらくなるため）
- ●SENも徹底的に上げる（後半のトラップを回避するため）
- ●戦闘アニメはオフにしておく

達人からのアドバイス アナライザーのSENが低いと，ガードエレメンタルの姿が見えないことも。SENは十分に上げておいてください。

トライアルバトル100勝で激レアアイテムがもらえる!?

トライアルホールで行えるトライアルバトル。10勝することに賞品がもらえるのは知ってたかな？　最初のうちはショボい賞品だけど、100勝すると高価な防具がもらえるとか……。



←100勝するにはかなりの根気が必要!?

コンビネーションアタックでボスを瞬殺

通常より強力な攻撃を行えるコンビネーションアタックを使うには、連続して同属性の攻撃とスペルを使用しなければならない。そのため、発動させるには少々時間がかかる。スペル残量にも限りがあるため、通常の戦闘で使うのは得策ではない。むしろ、エリアボスに使うのが有効。状況にもよるが、AGIを目いっぱい上げたキャラが、エリアボスの弱点となる属性でコンビネーションアタックをくり出せば、す速くエリアボス戦を終らせることも可能だ。

発動用の武器とスペル

対応ソード	対応スペル
氷系（アイスブレード等）	リフレ系
炎系（灼熱の爪等）	バーナ系
氷系（アークハンマー等）	レクト系
氷系（旋風ロッド等）	ティア系



↑発動時間の遅さゆえ、使いどころはエリアボス戦に限定されてしまう。

達人からのアドバイス フェニックス戦で氷系ソードとリフレ系スペルでコンビネーションアタックをしてください。威力絶大ですよ！

意外に知られていないスペルの強化法

本作には多数のスペルが登場するが、どのスペルも発動するまでに時間がかかるため、戦闘中に使用する機会は少ない。あったとしてもエリアボス戦でDSP、ESP系のスペルを使う程度だ。また、注意したいのがパラメーター強化について。FPをたくさんつぎ込んでパラメーターを上げても、それに見合った効果が得られるとは限らない。その系統のスペルを使うのに適正なパラメーターがあるのだ。それについては右記にまとめているので参考にしてほしい。



↑エリアボス戦ではステナッポル，フェストル，回復スペルをセットで使いたい。

達人オススメのスペル強化法

ASP系

パラメーター振当て ➡ 最大120程度

基本的にASP系スペルは使用しない、使うのであれば実用範囲の広い'フォトロム'が使えるレベルまで上げたいところ、

DSP系

パラメーター振当て ➡ 40程度

最終目標はHPを全回復できる'イアリート`や'コリコベオル'の装備。パラメーターをアップすれば，確かに1回あたりのHP回復量が多くなるが，全回復のスペルを覚えてしまえば，そんなことは関係なくなる。TOUのパラメーターをアップした成果は，ここで発揮される。

ESP系

パラメーター振当て ➡ 25程度

探索をスムーズに行うための'ティアボルト`，`レチュアン'は必須（このスペルがあれば，ダンジョンで誤った道に進んでも，す速くエリア開始地点に戻れる），またエリアボスと戦うときは`ステナッポル'や'フェストル'があると便利。

達人からのアドバイス 利用価値の少ないASP系スペルですが，フォトロムの呪文なら、ボス以外の全モンスターをほぼ一撃で殺せますよ。

達人からの挑戦状!! 50時間以内にクリアーしたらプレゼント進呈

「個人差もあるでしょうが、この攻略法なら550時間以内でクリアーできます。賞品も出すんで、オレからの挑戦、みんな受けてください！」てなわけで、50時間以内でエリア100までクリアーした人を募集！　抽選で10名様に右の4賞品をセットで進呈。応募要項は右記のとおり。達人を驚愕させる記録、お待ちしております！

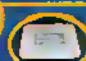
募集要項

住所，氏名，年齢，連絡先電話番号，証拠の写真（プレイ時間が出ているもの）を同封のうえ，
〒154-8528　(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox「MD50時間クリアー」係へ
応募締切：5月30日（当日必着）
メールでの応募：xbox@ml.enterbrain.co.jp
結果発表：6月1日にファミ通Xbox公式HPにて発表
(http://www.enterbrain.co.jp/xbox/)

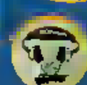
以下の賞品をセットで進呈!! 応募締切りは5月30日（当日必着）



MA-1ジャンパー



メタルケース



特製ヘッドフォン



ワッペン

達人から挑戦者にひとこと！



↑今回の攻略法なら50時間はまず切れるハズ！　投げた人も再度トライしてください！

※「METAL DUNGEON」にはトレジャーハンター選手権といいまして，エリア100までクリアーした人に先着順でプレゼント（賞品には5ランクあって，どれを入手できるかは運次第）がもらえるキャンペーンをやっているんです（賞品がなくなり次第終了）。賞品は1002名分ありまして，1等は液晶テレビ。じつは4月16日現在，まだ液晶テレビはでていないそうです，2等のMA-1ジャンパーも，余裕があるそうです，発売元のインターレックスさんから聞いた話なんで間違いないです。記事担当者は，こういう賞品付きイベントが大好きなのですが，いかんせん本作はクリアーまでの道のりが長い！　自分がキツイと感じてるってことは，ほかにもキツイと感じている人が大勢いるんだろうなあ，賞品もったいないなあ……と思ったため，今回の攻略を企画したわけデス！

スピード&スリル！ 雪山を猛スピードで駆け下りる快感が、必ずやキミをSSXジャンキーにする!!

SSX TRICKY

ダイナミックなアクションが爽快なスノボーゲーム『SSX TRICKY』が、ついにXboxに登場！ スノボー一枚に自分のウデと度胸をかけて、ゴール目指して突っ走れ！

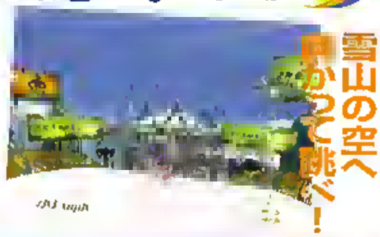
タイトル	SSXトリッキー		
発売元	エレクトロニック・アーツ スクウェア	ジャンル	スノーボード
発売日	発売中（4月4日）	価格	6800円（税別）
開発		制作者	
ブロック数	ゲームデータ：3ブロック以上	システム対応	5.1ch
その他			

トリックが決まればアドレナリン噴出！ 気分爽快ッ!!

ジャンプ中にくり出すことができるワザが"トリック"だ。基本となるのは、縦に回転する"フリップ"、横回転の"スピン"、ボードを掴む"グラブ"の3種類。これらの基本トリックを組み合わせ、より難度の高いトリックを狙うこともできる。


⬆縦回転のフリップ。見た目がもっともダイナミック。


➡スピンはバランスも崩しにくく、手軽に出せる。



➡空中でボードを掴むグラブ。フリップやスピンと組み合わせて使ってみよう。

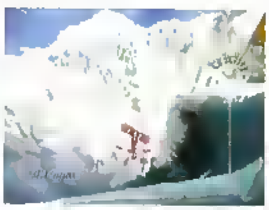
フリップ

ジャンプ中に方向パッド上／下

高速フリップ Aボタン＋左スティック上／下 Aボタン＋方向パッド上／下

フリップはモーションが大きく爽快なぶん、ジャンプの高さが低いと回転が終わるまえに頭から地面に激突、ということになりかねない。コースをよく見て、高いジャンプが狙えるときに使うようにしよう。


➡Xボタンを押してジャンプのタイミングを計る。


➡踏切と同時にフリップを入れれば、危険度も減少。

スピン

ジャンプ中に方向パッド右／左

高速スピン Aボタン＋左スティック右／左 Aボタン＋方向パッド右／左

横方向への回転トリックであるスピンは、ジャンプの高さが低くても成功しやすい。ジャンプ台を使わないで滑走中にジャンプ（Xボタン）するだけで出すことができるので、アドレナリンメーター上げにも使える。


➡キーを入れ続けると回転が続く。何回転できるか？


➡一回転半（540度）スピン成功。得点も稼げるぞ。

グラブ

ジャンプ中に

Yボタン／左トリガ／右トリガ

ジャンプ中に押すボタンはどれでもオーケーだが、押すボタン、キャラクターなど条件によってトリックが変化する。また、グラブ中にXまたはBボタンを押すと、アクションにヒネリが加わり（トウイーク）、より高難度のトリックになる。


➡グラブしている時間によってポイントがアップ。

アドレナリンメーターを上昇させろ!!

"アドレナリンメーター"は、トリックをキメるとポイントが加算され、いちばん上まで溜まると"スーパートリック"を出せるようになる。ただし、メーターは時間経過によって減っていき、トリックに失敗すると一気に減少してしまう。高難度トリック、高得点のいずれを狙う場合も、高いアドレナリンレベルをいかにして維持するかがカギだ。


➡満タンまであと少し。ここでコケないように。

スーパートリック メーターが最大のときに出せる高難度トリック。ジャンプ中にYボタン、左トリガ、右トリガのいずれかを押しながらXボタン、またはBボタンで出すことができる。ただし、滞空時間が短いジャンプでは失敗しやすい。確実に出せるポイントでくり出そう。


⬆なんかもう、ものすごいことをするキャラクターもいます。

ブースト メーターが表示されているときにXボタンまたはBボタンでブースト状態になり、加速力がアップ。ただしアドレナリンメーターがなくなると使用不可となる。また、スーパートリックを6回出すと、時間無制限の"スーパーブースト"状態になる。


⬆黄より赤のときの方が加速力は高い。ダッシュで敵を引き離せ！

ガリバルディ

■難易度／イージー ■場所／カナダ ■海抜／2300m
■距離／3150m ■目標タイム／3:45:00

スタート直後のジャンプ台(ポイント1)は高度があるので、高難度トリックを狙える。ライバルをひとりノックアウトできれば、ここでアドレナリンメーターのトリックポイントを稼ぐことができる。続く青いコースは氷で転倒しやすいので(ポイント2)、トリックの着地時などの姿勢に注意。1分30秒ほどのところで左右への分かれ道になるが(ポイント3)、右のほうが近道だ。ただしジャンプポイントの数なら左のほうが多い。どちらも先でコースは合流する。右に行った場合、コースの奥に見える看板に突っ込むと、先に進むことができる(ポイント4)。必ずしも近道とは限らないが……。



➡3分過ぎのショートカット。ここで左へ行き……。



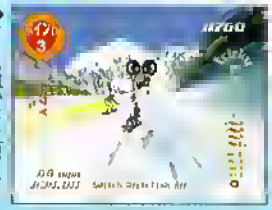
⬅一気にジャンプして、下に見えるコースへ降りる。



➡最初からこんなに高いジャンプとは！　鍛えー



⬅氷のコースは滑りやすいので、急な挙動は禁物。



➡タイム狙いなら右、トリック狙いなら左へ行け。

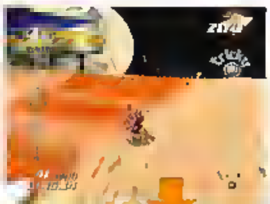


⬅画面奥の看板が目印。思い切って突っ込んでみる？

スノードリーム

■難易度／イージー ■場所／日本 ■海抜／826m
■距離／2860m ■目標タイム／2:55:00

スラロームのようなカーブが連続して出現するのが特徴(ポイント1)。30秒前後から1分30秒前後にかけて連続して出現するジャンプポイントは、ジャンプに高さがあれば高難度トリックを狙える。ただしいずれもコースがデコボコしているので着地時のバランスには気をつけよう。1分30秒前後の(ポイント2)の看板は、その先にレールがあり、グラインドが狙える。2分50秒前後のあたりのコースは中央が高くなっており、ジャンプ台は中央にある(ポイント3)。コースの左右部分も走れるがジャンプ台を使えない。ここを過ぎるとゴールは目の前だ(ポイント4)。



⬅スタート直後にジャンプ台。思い切っていくと……。



➡じつはあまり高さがない。とりあえずスピンが安定。

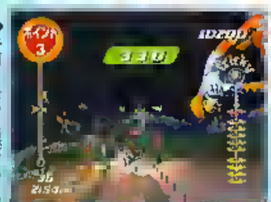
トリックポイントが豊富!



➡傾斜がきついカーブでは、高さを取れれば加速できる。



⬅看板の先にレール。突き破った直後にジャンプ！……



➡手前に長い直線があり、加速して大ジャンプ可能。



⬅ジャンプすると橋がある。この先がゴールだ。

エリジアム・アルプス

■難易度／ノーマル ■場所／ヨーロッパ ■海抜／2505m
■距離／6899m ■目標タイム／6:45:00

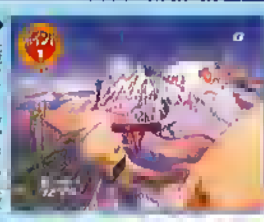
ここもスタート直後にジャンプするが、見た目より高さがないので注意(ポイント1)。このあと、可動するジャンプ台がある。いちばん右を使ってジャンプして、崖のテラスへ降りるとショートカットできるぞ。そのあと1分30秒くらいまで、スラロームが延々続く。ここに限らずこのコースは氷ありデコボコありとコースコンディションは悪い。2分30秒を過ぎたあたりからコースが広くなるが(ポイント2)、調子にのってカーブでコースアウトしないように気をつけよう。またコースが途切れて急にジャンプするポイントも多い。3分をすぎるとコースの右側に倒木が出現(ポイント3)。また、(ポイント4)のような意地の悪いトラップもある。



➡2分を過ぎたあたりに出現する連続ジャンプ台。ここで高ポイントを狙おう！



⬅だが左右に手すりがあるので、まっすぐ跳ぶこと。



➡単純なフリップでも失敗してしまうかも。



⬅スピードは出るが、氷のコースだから要注意。



➡倒木にぶつからないようにインを走ろう。



⬅コースをふさぐフェンス。左右へかわすのが確実。



ノックアウトキング

世界の頂点、ワールドチャンプの座をその拳でつかみ取れ!

リアルさ満点の本格派ボクシングゲームである本作。往年のチャンプたちでプレイするのも楽しいが、ここはひとつ、自分の手で世界チャンピオンを育ててみない?

タイトル	ノックアウトキング2002		
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ジャンル	ボクシング
発売日	発売中(4月4日)	価格	6800円(税別)
開発		制作	
ブロック数	ゲームデータ:7ブロック以上	システム対応	
その他			

CAREER MODE

オリジナルボクサーを育て、世界を目指せ!

オリジナルボクサーを育て、史上最強の"キング・オブ・ボクサー"、モハメド・アリを倒して世界チャンピオンになることが"Career mode"の目的だ。最初にすることはオリジナルボクサーを作ること。身長や体重のほか、スピードやスタミナといった基本ステータスを設定することができる。ボクサーを作ったら、いよいよ試合開始だ。試合に勝つとステータスポイントが得られ、このポイントを振り分けることでオリジナルボクサーを成長させていく。スピード重視やスタミナ重視など、自分のファイトスタイルを見極め、ムダのない成長を心がけよう。


←肌の色からトランクスの柄まで、容姿のバリエーションは豊富。


←当初は下段の6人しか選択できない。頂点のアリ打倒を目指せ。


←"挑発スタイル"のモーションも選択することができるぞ。


←どこか怪しげなマネージャー氏。そのアドバイスはときに有効。

CREATE BOXER

◆ステータス ……ボクサーの基本パラメーターを設定

Nickname	オリジナルボクサーのニックネーム。
Weight Class	ボクサーの階級。階級により、基本身長・体重が変化。
Height/Reach	身長。身長を高く設定するとスタミナが減少する。
Power	パンチ力。数値が高いほうが相手に与えるダメージが増大。
Speed	フットワークとパンチのスピードを設定する。
Stamina	スタミナメーターの回復。数値が高いと回復が早い。
Chin	数値が高いと、パンチを受けたときのダメージが低い。
Heart	体力メーターの回復力。高数値でダウンからの復帰が有利。
Cuts	出血のしやすさ。数値が高いと出血しやすくなる。

◆スタイル ……ボクサーの容姿を設定

Face	オリジナルボクサーの容姿(外見)。
Tatoos	刺青を描くかどうかを選択できる。なしにすることも可能。
Stance	Right-Handed(右利き)、Left-Handed(左利き)。
Gloves	9種類の中から、グローブの色を選択する。
Trunks	10種類の中から、トランクスの色を選択する。
Shoes	9種類の中から、シューズの色を選択する。
Taunt	11種類の中から、挑発スタイルを選択する。
Special Punch	黒ボタンに割り振られた"スペシャル・パンチ"を選択する。効果の高いものやハデなモーションが特徴のものなど18種類あるので、好みに合わせて選択しよう。

ワンポイントレッスン

明日のためにウデを磨け! 打倒、モハメド・アリ!

パンチに変化を与える

ジャブにせよストレートにせよ、同じパンチばかりをくり出していても有効打は望めない。相手がガードしていない角度からパンチが入ってこそ、ダウンを奪うことができる。フックなどの左右の打ち分けはもちろん、アッパーなども交え、パンチを出すときはつねに変化を与えるようにしよう。


←ジャブで相手を牽制してガードが緩んだらストレート。これが基本だ。


←止まっての打ち合いは危険。ステップを積極的に使ってつねに動き回ろう。

スタミナ配分に気を配ろう

上で言っていることと矛盾するが、ムダな動きはなるべく避けたい。相手のパンチを受けたときはもちろん、こちらがパンチを出してもスタミナは消費してしまう。


←スタミナ切れになるとパンチ力が落ち、ダウンを奪うことが難しい。

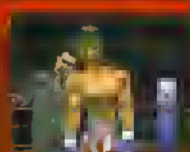
相手の攻撃をよく見る

体を後ろにそらす、左右に避ける、ステップなど相手のパンチをかわす方法はさまざまだ。ガードだけでなく、これらを駆使しよう。


←相手がパンチを空振りして体勢を崩したときが、ノックアウトのチャンス。

反則負けに注意

ローブローは度重なると反則負けとなる。これは白ボタンに割り当てられているので間違って押してしまう危険が高い。注意せよ。


←白熱した試合も反則負けになると後味が悪い。対戦成績も落ちるし。

ダウンしたらAボタン連打!

ダウンしてしまったら、燃え尽きてないでAボタンを連打だ。ダウンメーターを最大にすることができれば立ち上がる。


←出会い頭のパンチ一発で、あっさりとダウンしてしまうこともアリ。

F1 2002



2002年度最新版データを搭載！ Xbox版「F1 2002」で、今年のF1を一足早く楽しめるぞ！

各F1チームのデータは2002年度最新データを採用。キミ自身がドライバーとなって、世界中のサーキットを転戦する、"F1サーカス"を再現しよう！

タイトル	F1 2002		
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ジャンル	レース
発売日	発売中（4月4日）	価格	6800円（税別）
開発		制作者	
ブロック数	ゲームデータ：9ブロック以上	システム対応	1〜4人対応
その他			

チャレンジモードをクリアーして"グランプリ"に出場！

2002年度F1シーズンを先取り!? グランプリで栄冠を[illegible]ために、まずはチャレンジモードでウデを磨け！

本作の"グランプリモード"は、最新データに基づいてリアルに再現された世界各地のサーキットを転戦しながら、ワンシーズンを戦い抜くというもの。ただし、"グランプリモード"をプレイするためには、"チャレンジモード"をクリアーする必要がある。グランプリモードは全部で5種類。それぞれをプレイするためには、右表のように"チャレンジモード"をクリアーしていけばいい。

ここからは、基本となる"THE BASIC"をクリアーするためのポイントを紹介する。"THE BASIC"というだけあって、どれもサーキット走行には欠かせないテクニックばかり。長いグランプリを勝ち進むためには、最初に基本をしっかりマスターしておくことが重要なのだ。



➡最初はグランプリを選択することはできない。



➡合格ラインは、達成率60パーセント。



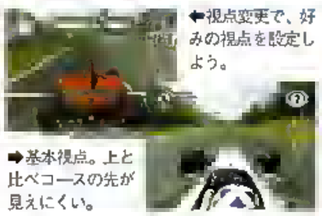
➡シングルグランプリをプレイできるようになろう。

チャレンジモード"THE BASIC"クリアー	SINGLE GRAND PRIXに挑戦可能
チャレンジモード20%クリアー	CUSTOM CHAMPIONSHIPに挑戦可能
チャレンジモード30%クリアー	FULL CHAMPIONSHIPに挑戦可能
チャレンジモード55%クリアー	TEAM-MATE CHALLENGEに挑戦可能
チャレンジモード80%クリアー	DOMINATIONに挑戦可能

THE BASICクリアーのためのワンポイントアドバイス

カンタンカンタンと高をくくらず、すべてのメニューで"GOLD"を取れるよう、しっかり練習しよう！

"THE BASIC"は、走る、止まる、曲がるといった5項目で構成。最低限サーキットを走行するために必要なテクニックだ。チャレンジする項目を選択するとデモストレーション走行が行われるので、このときにコースの様子などを確認しておこう。



⬅視点変更で、好みの視点を設定しよう。

➡基本視点。上と比べコースの先が見えにくい。

1-1 THE START（スタート）

GOLD	100%	12.300
SILVER	90%	12.525
BRONZE	80%	13.200
失敗	<60%	13.200



➡スタート直前にアクセル一杯にするタイミングで、ロスを最小限に抑えられる。

アクセルを吹かしすぎるとスタート時のロスが大きい。右上の回転計のランプが2〜3くらいのときスタートできるように、タイミングを計ろう。

1-2 BRAKING（ブレーキング）

GOLD	100%	5.450
SILVER	90%	5.837
BRONZE	60%	7.000
失敗	<60%	7.000



➡ブレーキを操作しながらゴールに近づいたら、これくらいでフルブレーキング。

走行状態からスタート。アクセルは操作せず、ブレーキのタイミングだけでクリアーできる。緩いカーブになっているのでコースアウトに注意。

1-3 CORNERRING（コーナリング）

GOLD	100%	15.000
SILVER	90%	15.825
BRONZE	80%	18.300
失敗	<60%	18.300



➡開始後、アクセルはこのあたりまで。スピードを落としながらカーブに向かう。

右へのカーブがふたつ続く。最初のカーブはアクセルワークだけで曲がる。つぎは右への急カーブなので、手前の直線での速度の上げすぎに注意。

1-4 CHICANE（シケイン）

GOLD	100%	8.800
SILVER	90%	9.675
BRONZE	60%	12.000
失敗	<60%	12.000



➡開始後、アクセルはこのあたりまで。スピードを落としながらカーブに向かう。

最初の左カーブへ入るまえに、十分スピードを落としておく。続く右へのカーブのために、縁石を踏むくらいの思い切ったコース取りが必要だ。

1-5 HAIRPIN（ヘアピン）

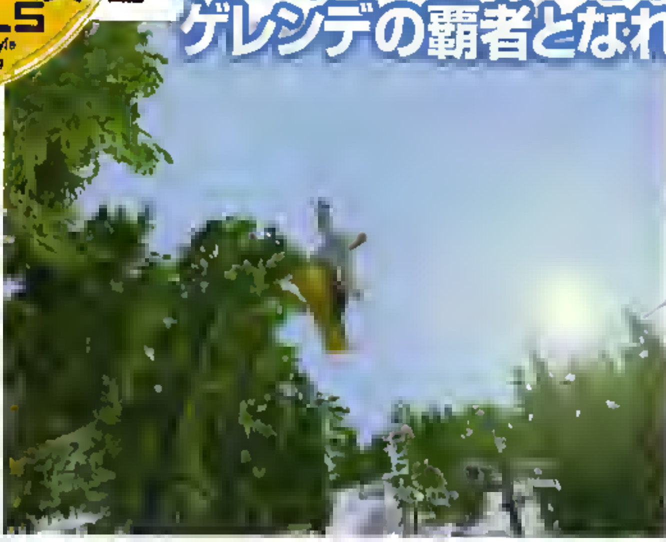
GOLD	100%	8.350
SILVER	90%	9.012
BRONZE	60%	11.000
失敗	<60%	11.000



➡ヘアピンカーブに入るまえに十分速度を落とし、カーブ中はアクセル厳禁。

コース左に赤白の縁石が始まったらブレーキング。アクセルは使わず惰性でカーブを曲がり、出口に車体が向いたらフルアクセルでゴールへ。

変幻自在にトリックをくり出しゲレンデの覇者となれ!!



天空 -TENKU- Freestyle Snowboarding

今回は世界最高のトップライダーを目指すスーパースターモードの、後半ふたつのゲレンデを攻略。さらに、新たに発覚した隠し要素もお届けしよう！

タイトル	天空 Freestyle Snowboarding		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ぶっ飛びスノーボーディング
発売日	発売中(2月22日)	価格	6800円(税別)
開発	マイクロソフト	制作者	プロデューサー：村山 功
ブロック数	ゲームデータ：7ブロック	システム対応	1～4人
その他	CDリッピング対応		

さらに明らかになった隠し要素に迫る！

本作品には隠し要素が用意されている。今回、公開された隠し要素は2種類。まずひとつ目は、決められた文字を入力することでシステムが変更できるチートコード。もうひとつはゲレンデに点在する雪だるまの位置が示されたマップだ。それでは順を追って紹介していこう。



チートコードで設定を変更する

オプション画面にある項目の"チート"で特定のコードを入力すると、ゲームシステムやライダーの性能が変化する。チートを起動すれば、楽にスコアを稼げるが、そこでの記録をセーブすることはできないので注意しよう。

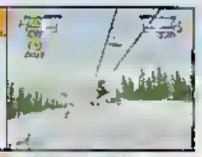


←ゲームをプレイしてもヒントすらないコード。文字を入力しよう。

10種類のチートコード完全公開!!

リアルライダー

ジャンプが低く、スピンの回転が少ないというように、実際の人間が滑っているような挙動になる。ゲームならではの豪快なトリックができなくなり、ポイントを稼ぐのが難しい。上級者が楽しむためのコードだ。



トゥリーランマスター

木にぶつからず、すり抜けられるようになるコード。木に当たって転倒する心配がなくなったので、大胆に進路を変更することができるようになった。ただし木が視界を邪魔しているので、その点にだけ注意。



フィルムメーカー

リプレイ時の視点にライダーを前から見るものが追加される。これですべてのカメラパターンを選択することができるようになる。さらにレース中の視点も、リプレイ時と同じように変更が可能になっているぞ。



ワイドアンドライト

画面の背景がよく見渡すことができるくらいに視界が広がる。コースが見やすくなり、トリックに使用できるジャンプ台などを発見しやすくなる。しかし、ライダーの姿が小さく見づらいという欠点もある。



レジェンド

ライダーのスキルがすべてMAX状態になる。ジャンプとバランスの数値が最大値なので、高い位置にあるリフトのロープに乗り、レールトリックを行うことくらい、容易にできるだろう。



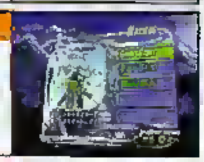
トリックマイスター

コードを入力すれば、最初から全種類のグラブを修得している状態でプレイできる。高く飛べるジャンプ台を使えば、高得点のトリックが狙える。レジェンドのコードを併用すると、より高度の技が出しやすくなる。



ペンギン

コードを入力後、アーケードモードでライダーを選択。するとウェアを身にまとったペンギンをライダーとして選ぶことができるようになる。ペンギンではあるが走りは一流。ほかのライダーに引けをとらない！



ぶっとびエア

ジャンプ力が大幅にアップする。ジャンプ台を使わなくても、簡単なエアトリックを出せるくらいジャンプできる。さらにジャンプ台からジャンプすれば、難易度の高いエアトリックが出しやすくなるぞ。



トランポリン

トランポリンの上で跳ねているような状態になる。ちょっとジャンプをしただけで、しばらくのあいだは跳ねつづけてしまう。小さな段差に乗るだけで飛び跳ねるので、まっすぐ滑らせるだけでも苦労するだろう。



ヘリコプター

空中にいるとき、前後や左右への回転スピードが大幅にアップする。1回のエアで出せるフロントロールやスピンなどの回転数が多くなるので、獲得できるスコアが飛躍的にアップするのだ。

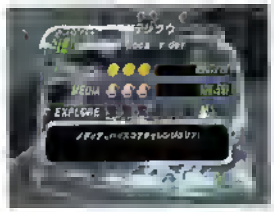


雪だるまの分布マップを公開！

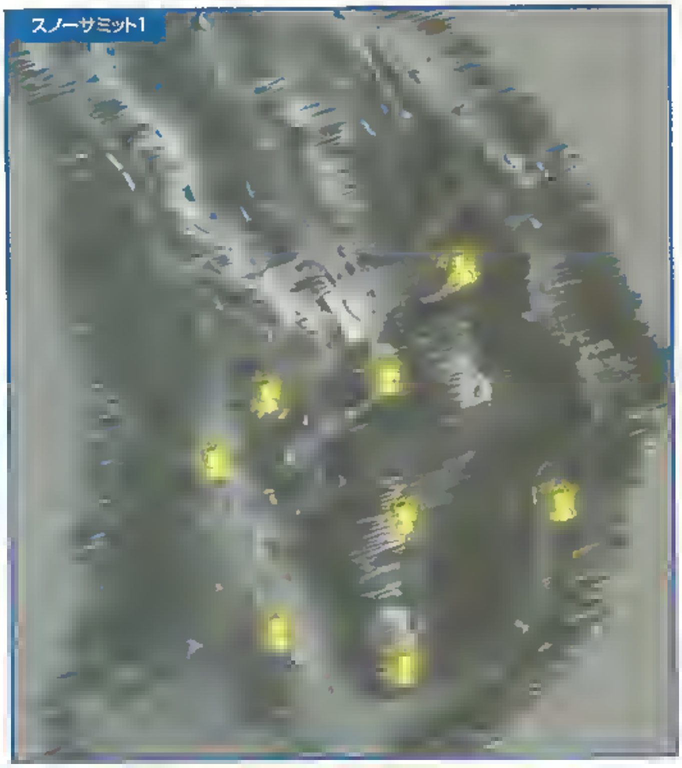
ゲレンデの中には8個の雪だるまが無造作に置かれている。すべての雪だるまを壊せば、ランキングを上げる以外でもライダーのスキルを上げることができる。雪だるまはジャンプ台の下や林の中など、目につきづらい場所に置かれていることが多い。助走をつけないと上れない場所に置かれている場合もあるので、マップで位置を把握して滑るといいだろう。

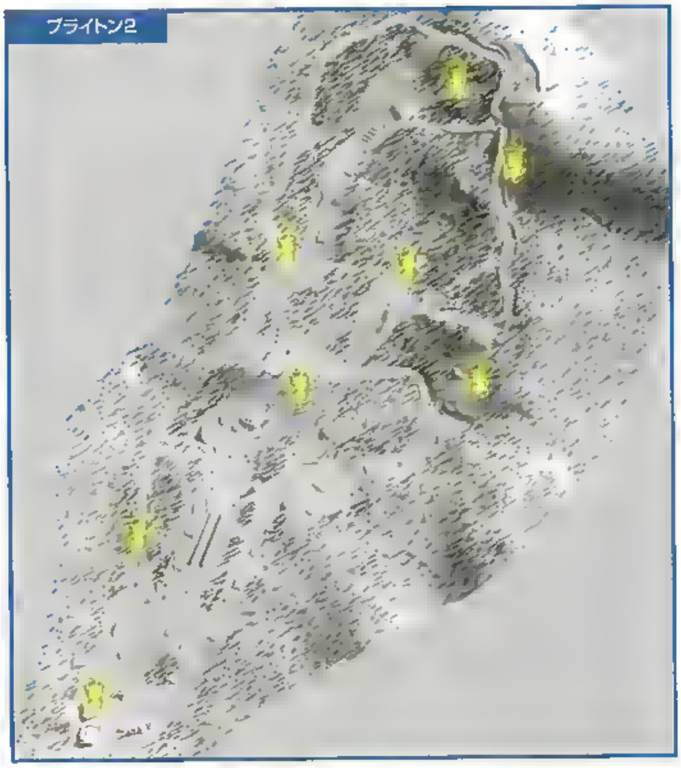


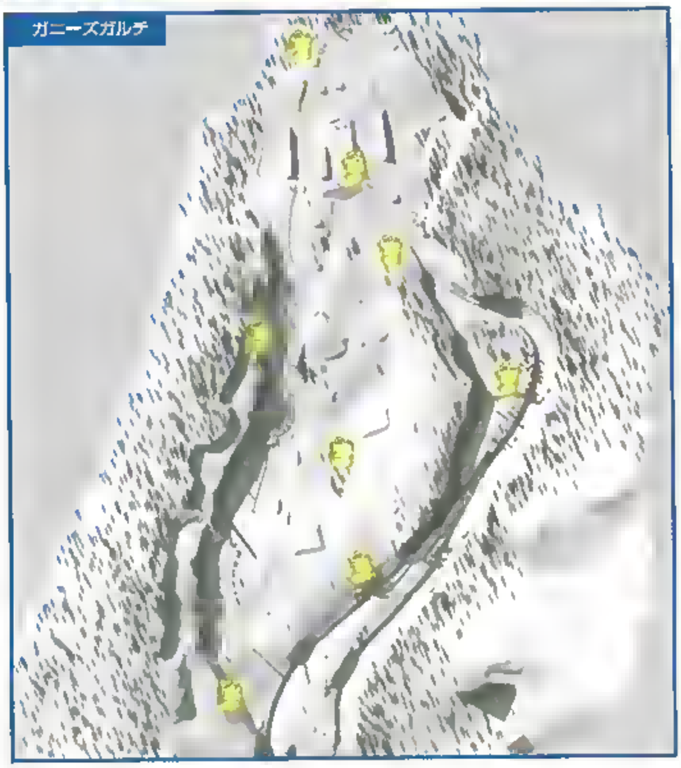
←雪だるまには、ぶつかっても転ぶことがないぞ。

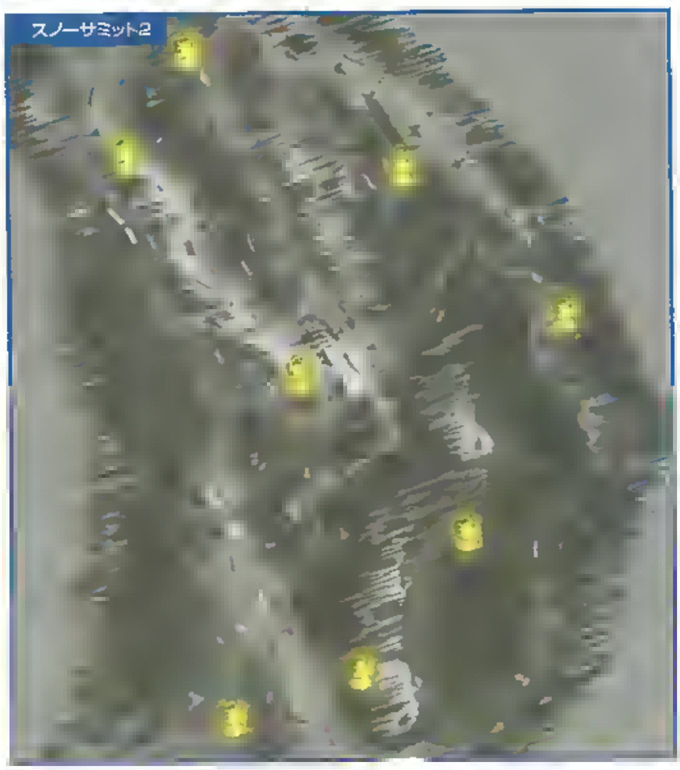


←壊した雪だるまの数を確認することができるのだ。









ラストふたつのゲレンデを攻略する!!

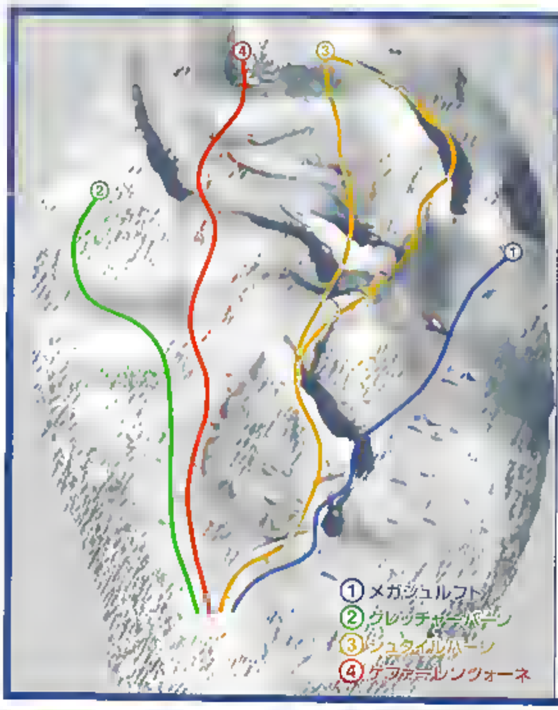
スーパースターモードの後半に控えた、ふたつのゲレンデを攻略。後半のゲレンデだけあって，クリアーに必要なスコアが高くなっているぞ。ゲームの後半ならばライダーのステータスが上がっているので、難易度の高いトリックも成功させやすく、ハイスコアを狙いやすいだろう。ゲレンデを滑るうえで気をつけたいのは、高得点を狙えるエアトリックを使えるポイントを通過すること。ジャンプ台や高低差が大きい段差のあるポイントなどを利用して、難易度が高いトリックに挑戦しよう。



←斜面が急でスピードが乗りやすいアルティバーン2。



←仕掛けがいっぱいのNIXONジブフェスト。



アルティバーン2

シュタイルバーン、ゲファーレンツォーネの序盤は起伏が大きく、難易度の高いエアトリックを挟みやすいゲレンデとなっている。

ドロップポイントから左側へ進め!

シュタイルバーンのドロップポイントから左側へ進んでいこう。メディアポイントを入手できる赤い表示が遠くに見えたら，段差を利用してジャンプ。フロントフリップなどのエアトリックでスコアを稼ごう！



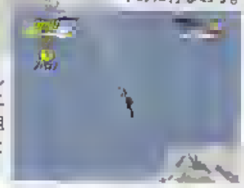
←左側へ進むと，凍った川が現われる。スピードを利用して，高いジャンプを決めよう。

段差を利用してトリックを決める!!

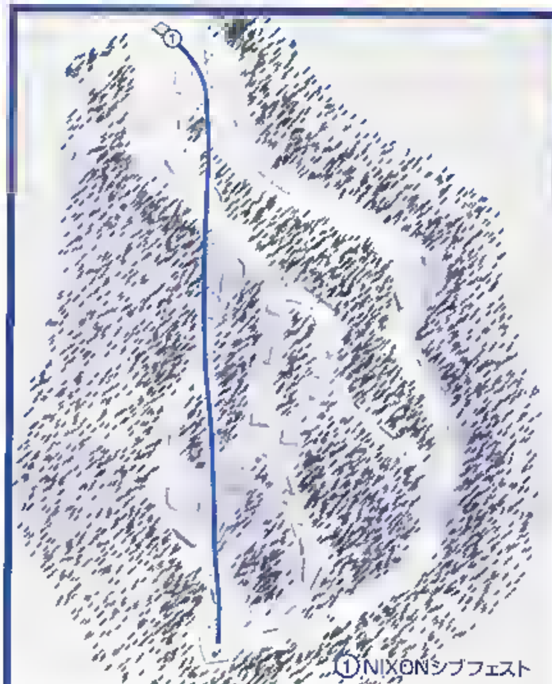
ゲファーレンツォーネのドロップポイントからは，そのまま直進。前方にある起伏に向かってジャンプをしよう。狙うはフロントフリップなどのエアトリック。ジャンプ台ではないので，ジャンプの踏み切り位置が把握しづらい。何度も挑戦して，ポイントを覚えよう。最初のジャンプを決めた後も，立て続けに起伏が連続して登場する。短い助走でエアトリックを決めよう。



←先に段差があるのがわからない。ジャンプは早めに行なおう。



➡斜面がきつく，起伏が多い。エアトリックを狙いやすい地形となっている。



NIXONジブフェスト

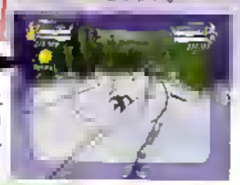
ゲレンデは狭いが，ところ狭しとジャンプ台やレール，ハーフパイプが置かれているのが特徴。短い助走で，トリックを成功させていこう。

ジャンプ台からロープに乗る

ドロップポイントから前方に，赤いラインが入ったジャンプ台がある。このジャンプ台から左側へ向かってジャンプしよう。飛距離があれば，左側にあるロープウェイのロープの上に乗ることができる。ジャンプ後はレールトリックに備えてBボタンを押しっぱなしにしておこう。レールトリック中，バランスを崩したら無理せず，ロープから落ちるまえに自分から降りること。



←ジャンプ台から飛んだらエアトリックをしないでBボタン。



➡ロープの上に着地。左，右トリガを引いてバランスをとろう。

ロープに乗れなかった場合は？

最初のジャンプ台からロープに乗れなかったら，下にあるジャンプ台やレールなどを使って地道にスコアを稼いでいこう。ゲレンデの最後にあるジャンプ台では再びロープの上に乗るチャンスがあるぞ。



←ゴール付近のジャンプ台を使って高く飛ぼう。タイミングがあえばロープに乗れるぞ。

［海外Xbox事情］

Worldwide Xbox ［Vol.04］

アメリカ生まれのXboxには海外ソフトが当然多い。全世界のXbox情報をお届け!!



映画やスポーツタイトル充実の北米ラインナップ

11月15日のXbox発売以来、現在北米では63本もの多彩なソフトが発売されている。そのうち日本で発売されたもの、または発売予定があるものはわずかに22本（4月16日時点）。

今回は前号記事作成以降に発売されたものの中から、映画やスポーツタイトルなど現状日本発売予定のない6本を下で紹介している。



↑評価の高かった日本のナムコ開発によるPS2ゲームが英国の開発会社によってXboxに蘇る。どうなる?

北米では4月中旬以降もいろいろな話題作が用意されている。まず、映画公開に先駆けて『スパイダーマン』がアクティビジョンから。またユニバーサルインタラクティブからはXbox版の『クラッシュバンディクー』がついに発売される予定だ。

5月はレースものも多い。北米ではナムコがPS2用に発売したバイクレース『Moto GP』が登場予定。といってもこれはナムコの許諾を受けてイギリスのクライマックス社が開発し、THQ社が発売するというもの。代わり(?)にアメリカのナムコからはカリフォルニアのポイント・オブ・ビュー社開発による『Smashing Drive』というカーアクションが発売される。同様のジャンルではキャノン系列でゲームミドルウェア開発で有名な英国・クライテリオン社開発の『Burnout』も発売される。残念ながらこれらの日本発売は未定だ。

コレクター必携!! JSRF Jet Set Radio Future パッケージは日・欧・米で違うデザイン



ゲームソフトが海外で発売される場合、日本のものとはパッケージデザインが変更されることは珍しくないが、この『JSRF』のようにほぼ同時期に発売されながら、コンセプトもほぼ同じままま全く違うものになることはとてもレアなケース。実物はそれぞれにカッコよく、デザイナーのこだわりを感じさせる。

北米発売済みゲーム最新状況

今回の注目タイトルはエレクトロニック・アーツの『007』。映画とは別のオリジナルストーリーによる、3Dシューティング（FPS)だ。北米ではPS2やゲームキューブでも発売されているが、1P用のストーリーモードには12ものミッションがあり、ボンドガールや迷兵器なども登場するなど、けっこう力の入ったアドベンチャーとなっている。とくに香港を舞台にくり広げられるカーチェイス＆シューティングは『ダブル・スティール』か『MAXIMUM CHAISE』のようで、最近のトレンドなのかと興味深くなる。もちろん画面4分割による4人同時対戦も可能だ。

4月には下記の表以外に6本ほどが予定されており、昨年11月の発売から半年弱で69本が発売されたことになる。本数的にはかなり充実の新ハードであることは確かなようだ。



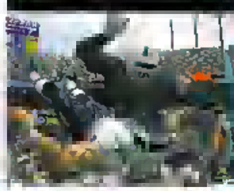
↑『007』のストーリーモードでは映画っぽい演出のムービーも入り、雰囲気を盛り上げている。

TRIPLE PLAY 2002
発売：Electronic Arts



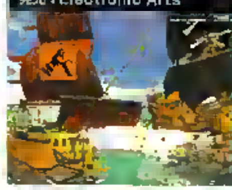
有名選手をフェイスキャプチャーし少しコミカル。新庄もSFジャイアンツ1番で登場!!

NFL BLITZ 2002
発売：Midway



ミッドウェイ社の定番アメフトシリーズ最新版。演出などもなかなかリアルな雰囲気だ。

PIRATES: The Legend of Black Kat
発売：Electronic Arts



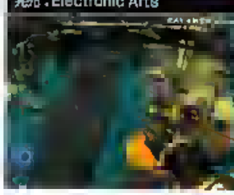
PCから移植の海賊船戦略アクション。操作が比較的わかりやすいうえ、映像も美しい。

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2
発売：EIDOS INTERACTIVE



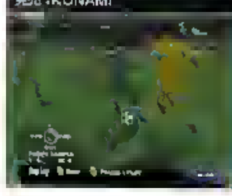
『ソウルリーバー』の流れを汲むクールだがかなり暴力的でもある操作の複雑なアクション。

James Bond 007 in Agent Under Fire
発売：Electronic Arts



人気映画をモチーフにした3Dシューティングだが、内容はかなりテンコ盛りで楽しい。

ESPN MLS EXTRA TIME 2002
発売：KONAMI



アメリカのプロサッカーリーグMLSが中心という貴重なサッカーアクションゲームだ。

■ Xbox北米発売済みソフト （前号掲載分以降 3/13〜4/16)

ゲーム名	北米発売元	北米発売日	ジャンル	開発	開発国	
GUN VALKYRIE	SEGA	2002/3/19	3Dシューティング	スマイルビット	日本	※1
TRIPLE PLAY 2002	Electronic Arts	2002/3/19	メジャーリーグ	Pandemic Studios	USA	
LEGACY OE KAIN: BLOOD OMEN 2	EIDOS INTERACTIVE	2002/3/20	アクションアドベンチャー	Crystal Dynamics	USA	
NFL BLITZ 2002	Midway	2002/3/20	NEL	Midaway	USA	
James Bond 007 in Agent Under Fire	Electronic Arts	2002/3/25	3Dシューティング(FPS)	EA Redwood Shores/EA Canada	USA/Canada	
PIRATES: The Legend of Black Kat	Electronic Arts	2002/3/25	アドベンチャー	Westwood Studios	USA	
ESPN MLS EXTRA TIME 2002	KONAMI	2002/3/28	サッカー	KONAMI/KONAMI HAWAI	日本/USA	
ESPN NBA 2 Night 2002	KONAMI	2002/4/16	NBA	KCE大阪	日本/USA/中国	※2

※1.日本は3月21日発売　※2.日本は3月28日発売　※赤字のタイトルは、日本で発売されたもの。

From USA

アメリカ専門誌編集長 Mike Salmon

ゲーマーの好みは世界共通なはず だから HALO は日本でもいける

日本のゲーマーと日本以外の世界の国々のゲーマーには、文化的な差による好みの違いがかなりあるという話をよく聞く。確かにその一部は正しいのだろうが、個人的には世界中のゲーマーの好みに、あまり大きな差はないと、私は信じている。

ゲームを好きな人々は、その世界に没頭できるゲーム、達成感のあるゲーム、そしてもっとも重要なことは、プレイして楽しいゲームを喜ぶのだと思う。『HALO』はそのすべてにおいてほかのXboxのゲームと比べても抜きん出て優れている。



日本人はファーストパーソンタイプのシューティングは好きではないうえに、『HALO』はあまりに'アメゲー'すぎて日本では成功しないだろうという話を聞いた。これはあきらかに間違いだ。日本の人々も、ハッとするようなグラフィックや強力なムービーを兼ね備えたすばらしいゲームが大好きだ。そう、まさに『HALO』のような。

もしあなたがXboxを持っているなら選択の余地なく絶対に『HALO』を遊ぶべきだ。4台のXboxをLANケーブルでつないで、16人のマルチプレイで旗を奪う経験を楽しまない限り、Xboxが提供している楽しさのすべてをエンジョイしたとは言えないのだ。

『HALO』が日本で発売された後、「日本では成功しない」と予想した人々の意見が間違っていたことが証明される日が来ることを信じて待ちきれない。

つまるところ、世界中のすべてのゲーム好きの人々の感覚は共通なはずで、みんなすばらしいゲームが大好きで、今のところ世界でいちばんすばらしいXboxのゲームである『Halo』をみんなが好きになるだろう、そう私は確信しているのだ。



←4月上旬にサンフランシスコ郊外にある彼らのオフィスを訪れると、金曜の夕方であったせいか、マイクはビールを片手にパソコンに向かいながら、Xboxについて熱弁をふるってくれた。アメリカではXboxが絶好調なおかげで毎号体験版付きのオフィシャルマガジンは現在30万部を超えているという。『HALO』『Gotham』『DOA3』がベスト3Xboxソフト。

From UK

イギリス専門誌編集長 James Ashton

ヨーロッパ発売から約1ヵ月が経過 イギリスでは派手な宣伝が展開中

マイクロソフトはついにやってのけた。ほぼ2年の噂と沈黙を破って、3月14日にXboxはヨーロッパの舞台にも躍り出たのだ。首尾は上々、すべては計画どおりに見えている。しかしこれからが本領発揮のときだ。

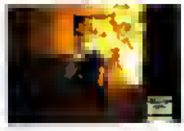
この原稿はイギリスでのXbox発売約1ヵ月後の4月上旬に書いている。XboxがTVやさまざまな広告を通して高い露出をキープしているのを見るのはとてもうれしい。TV、ラジオ、ニュースタンドのすべてのメジャーな雑誌において、マイクロソフトが計上した5億ドルのプロモーション予算を使用した仕事振りが見られる。



マイクロソフトのマーケティング戦略のもっとも印象的なものは、ロンドンの地下鉄を通して見られる。Oxford CircusやKing's Cross、Piccadilly Circueのような特定の駅はすっかりと『Amped』（※「天空」）や『Dead or Alive 3』、『Genma Onimusha』や『Ralli Sport Challenge』などのXboxゲームで彩られ、まるでテーマパークか何かのようだ。『Amped』キャンペーンは文字どおり、巨大な山で満たし、スノーボーダーが技を見せ付けているさまが見られる。

マイクロソフト以外にも、EidosやUbi Softといったヨーロッパの有力なサードパーティがXbox用のすばらしいタイトルを発表し続けており、本当にXboxの話題には事欠かない。とくにUbiから最近発表された『Third Echelon』は『メタルギアソリッド』キラーになるのでは？との大評判だ。それに加えて『HALO』が最近アメリカで100万枚輸出されたという事実は、Xboxの大成功が約束されたかのように見える。そして人々の目はいま、5月にアメリカで開催されるE3ショウに向けられている。どうやらマイクロソフトはロサンゼルスで、いくつかスゴイものを用意しているらしい……。





↑イギリスのオフィシャルXboxマガジン編集長のジェームス・アッシュトンが大注目の『Third Echelon』、またの名を『Splinter Cell』という新作。Ubi Softが放つ、超実写グラフィックによるXbox/PC用アクションアドベンチャーで、欧州のXboxファンたちにはソリッドスネークも驚いた(?)という超期待作らしい。

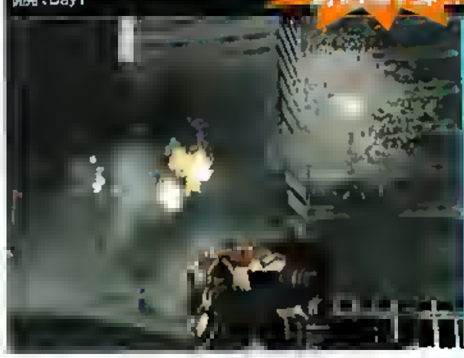
マイクロソフト米国本社が オンラインタイトル発表

アメリカのマイクロソフトは右上の表のようにすでに11本のソフトを発売済みだ。米国本社で1st（MS）タイトルを統括するエド・フリーズ副社長によると全世界のマイクロソフトで現在開発中のXboxタイトルは45本ほどもあり、マイクロソフトの発表や各種メディアからの情報を総合すると、右下のようなタイトルの存在が判明している。

5月22日から米国・ロサンゼルスで開催されるE3ショウではさらに多くの新作が発表される。また北米のオンラインソフト第1弾として発表された『Mech Assault』の日本での展開も、とても気になるところだ。

Mech Assault

開発：Day1



パソコン用『バトルテック』世界の流れを汲み1P用の20ステージや画面分割の対戦も可能。12種類のロボットの兵器をカスタマイズできる。

■ MICROSOFT北米発売済みソフト

ゲーム名	ジャンル	開発	開発国	
Fuzion Frenzy	パーティアクション	BLITZ GAMES (Interactive Studios)	UK	
HALO	シューティング(FSP)	Bungie Studios	USA	※1
NFL Fever 2002	NFL	Microsoft	USA	
Oddworld: Munch's Oddysee	アクションアドベンチャー	Oddworld Inhabitants	USA	
Project Gotham Racing	レース	Bizarre Creations	UK	※2
Amped: Freestyle Snowboarding	スノーボード	Microsoft(Salt Lake Studio)	USA	※3
Azurik・Rise of Perathia	アクションRPG	Adrenium Games	USA	
Blood Wake	水上アクション	Stormfront Studios	USA	
NBA Inside Drive 2002	NBA	High Voltage Software	USA	
Nightcaster	アクションRPG	VR1 Entertainment	USA	
Ralli Sport CHALLENGE	ラリー	Digital Illusions(DICE)	Sweden	※4

※1.日本は4月25日発売　※2.日本名『Project Gotham World Street Racer』で2月22日発売
※3.日本名『天空』で2月22日発売　※4.日本は6月13日発売予定　※赤字のタイトルは日本で発売済み、また発売予定のあるもの

■ MICROSOFT北米予定ソフト

ゲーム名	ジャンル	開発	開発国
Brute Force	アクション	Digital Anvil	USA
Crimson Skies: High Road to Revenge	フライトシューティング	Zipper Interactive	USA
Kangu Fu Chaos	アクション	Just Add Monsters	UK
Microsoft Hockey	アイスホッケー	Microsoft	USA
Midtown Madness 3	カーアクション	Digital Illusions(DICE)	Sweden
Project Ego	RPG	Lionhead/big blue box studios	UK
Mech Assault	シューティング	Day1	USA
NFL Fever 2003	NFL	Microsoft	USA
Quantum Redshift	レース	Curly Monsters	UK
Whacked!	アクション	Presto Studio	USA

※編集部独自調査　※日本開発タイトルは除く。

Brute Force

開発：Digital Anvil



『ウインクコマンダー』スタッフが創設した開発会社による壮大なアクションアドベンチャー。

Crimson Skies: High Road to Revenge

開発：Zipper Interactive



架空の1930年代を舞台に飛行海賊となるフライトシューティング。パソコン版の続編強化版。

Quantum Redshift

開発：Curly Monsters



近未来を舞台に武装をした16種類のホバーカーで16種類のコースを回るシューティングレース。

Whacked!

開発：Presto Studio



クリスマスツリーや台所の流しといった場所で闘うコミカルな多人数プレイ格闘アクション。

世界は広いぜ!!

左のコラムではイギリスは調子よさそうに書いてあるのだが、4月18日に欧州の本体価格値下げのニュースが入ってきた。もともと5万6千円以上していたのを、26日より日本並の価格にするという。ハード1台に対するソフトの売上比率＝アタッチレートは北米で3.9、欧州では2.8と日本より明らかに高いのだが……さて？★マイクロソフトの北米ラインナップには『ねずみくす』も『SNEAKERS』の名前で発売が決定。アメリカ人の反応が楽しみだ!!

What happend to Xbox?

いま海外のXboxってどうなっているのか？ 3月19日～23日アメリカで開催されたGDCとアメリカ&ヨーロッパのゲーム&Xbox事情をふたりのライターが緊急レポート！

Game Deveropers Conference 2002アメリカXbox事情 from U.S.A.

洋ゲーが日本のゲームを超えた!?

テーマは"Make better games"

事件はいつもここから始まる。

2年まえ、この場所でマイクロソフトのビル・ゲイツ会長は世界で初めてXboxの具体的な仕様を発表した。そして今年、ここでXboxのつぎのステップとなるネットワークの仕様が発表された。ゲームはすさまじい勢いで毎日毎時毎分、進化している。

その最新技術の交流を目的としたゲーム開発者の会議が"Game Developers Conference (GDC)"だ。世界中から3000人近いゲーム開発者が集い、日本からもセガの中裕司氏ら約30人が招待されていた。僕はフリーランスの記者として自費で参加したのだけど、驚いたのは会場に流れる自由な空気だった。

「Yeah？Can you hear me？」「OK！」

まるでショーの司会者のように気さくな雰囲気で講演者が壇上にあがる。会場の開発者たちは彼に質問をどんどんぶつけていく。なるほど"GDC"はゲームの新作発表や開発者の苦労話の場じゃない。技術の講義と交流の場なんだ。"GDC"の入場パスは決して安くないのだけど（最上級のパスは10万円以上！）、それに見合った知識を得ようと参加者も真剣。だからこそ議論は充実し、白熱していくのだろう。



➡会場はシリコンバレーの一角であるカリフォルニア州サンノゼの街。

"Project Ego"ついに姿を見せる！

GDCは5日間でなんと約130種類ものセッションが行われる。僕はXbox関係を中心にセッションを回ったので、その内容をざっとご紹介しよう。

まず、初日に開かれたのが"Xbox Unplugged"。このセッションに参加するにはマイクロソフトと守秘義務契約を結ばなくてはならなかったため、具体的に書くことはできないのだけど、とにかくネットワークについて具体的な仕様が語られた。詳しくは5月にロスで行われるE3（エレクトロニック・エンタテインメント・エキスポ）で発表されるそうだ。

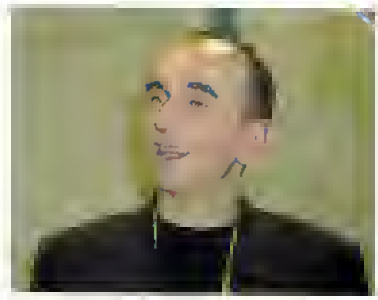
また、サンノゼでもっとも大きなシビックオートリアムというホールで、XboxアドバンスドテクノロジーグループのPete Intensee氏による"Xbox Launched：Lessons Learnd"という技術解説が行われた。セッションの最後で流された映像では、世界中のXboxユーザーが頭に"Xboxコミュニケーター（仮称）"をつけ、声でコミュニケーションをとりながら、格闘ゲームで腕を競うなんて姿も見られた。また、携帯電話との連動も構想にあるようだ。

"The Audio Production for HALO" "Creating the Illusion of Intelligence:Where AI and Level Design Overlap In Halo's AI"。これらふたつのセッションは大人気。会場にあふれんばかりの参加者が詰めかけていた。それもそのはず『HALO』はGDCアワードで"Excellence in Audio"を受賞していたのだ。セッションによるとXbox本体の機能として、音声をリアルタイムで変調することができるとのこと。たとえば、カーテンの向こうの銃声と壁の向こうの銃声の音質の違いをXboxは瞬時に表現できるのだ。これらの機能を活かして『HALO』の環境音や音楽はデザインされている。また、仲間キャラクターの海兵隊が「何を見て、どんな行動をするのか」といった思考（AI）にあわせて音声を発しているのだとか。

さて、圧巻だったのが最終日に催された"The Evolution of the Fantasy Role:Playing Genre using Project Ego as an Example"というセッション。イギリスを代表するゲームクリエーター、ピーター・モリニュー氏が壇上にあがり、Xbox用ファンタジーRPG『Project Ego（仮称）』をXbox実機上で披露したのだ。彼は『ウィザードリィ』や『ゼルダの伝説』を引き合いに出しながら「これまでのRPGはstatic（静的）なものばかりだったから、キャラクターに変化はなかった。しかし"Project Ego"はmorphing（変化）するRPGだ。人は変化し、姿を変えていく」と発言した。スピーチのあと、ピーター氏のマネージャーに話を聞いたところ、ピーター氏はXbox向けにもうひとつのタイトル『BC（仮称）』を制作中とのこと。やはりE3で発表するのだとか！



➡展示ホールのNvidiaのブースでは、クリエーターのスケッチ大会を開催。



➡ピーター・モリニュー氏。代表作は『ポピュラス』『Black&White』。

アメリカゲーム開発事情

アメリカのゲーム技術は、すでに日本を超えている。それが今回のGDCで痛感したことだった。たしかに日本のゲームクリエーターたちはアメリカ人から神格化され、尊敬されている。だが、技術面では日本はすでに数年分遅れをとっているんじゃないか。たとえば、PC用シューティングゲームとしてGDCで発表された『Unreal2』のエンジンは、びっくりするほどの物理計算能力を持っていた。階段で将棋倒しになる人間の動きをリアルタイムで演算できるのだ。階段をガタガタと崩れ落ちる、人間の動きの痛々しいことといったら！ これほどのシミュレーション的なゲームは確実に日本に存在しない。

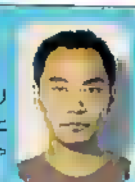
日本のゲームは技術よりも表現を重んじる。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』や『スーパーマリオ』といった日本の名作ゲームでは、物理計算に基づく動きは必要なかった。むしろ、「ゲーム的な非リアルな表現」におもしろさの核があったのだから。

だが、この日本の"優れた表現"手法も、すぐに追い抜かれる可能性がある。というのも、アメリカのゲーム業界はPCとATARIを基点としているので、オープンな思想が根っこにあるのだ。GDCのような技術交流会が頻繁に催されているから、アメリカのクリエイターたちは最新技術を入手しやすい。一方、日本のゲーム業界は閉鎖的で、情報公開を嫌う。どちらが進化をするのかは明らかでしょ。

そんな中でマイクロソフトは日本のゲーム開発者たちの交流に力を入れていると、僕は日本の某社の方にうかがった。定期的にXboxの技術交流会が行われているという。そりゃ、日本版ミニGDCだ。

Xboxが日本の未来を切り開く!?　That's right!

志田　英邦



GDCのパスの肩書きにジャーナリストと登録されていて、ちょっとうれしかった。もっと英語をしゃべれるようにならねばと勉強中。

ヨーロッパゲーム事情レポート!! From Paris

はしれ〜こうそくの〜ていこ〜く……巴里のゲーム業界は燃えているか〜!?

は〜るばる来たぜ〜、は〜こだて〜！

そんなカンジで４月の上旬にパリに行ってきました。パリといっても、「プラダやフェンディなどの高級ブランドが安い！」でおなじみの"paris吉祥寺"ではなく、もちろん「ボシュロムのレニューツインパック、定価3980円がなんと特価1990円！」の"メガネのパリミキ"でもなく、れっきとしたフランスのパリであります。

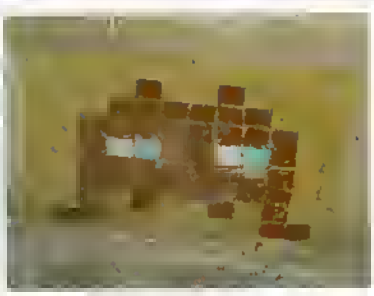
◆　◆　◆

仕事と偽り完全に遊びで訪れようと思ってたパリなんですが、旅立ち前日ハイエナのごとくそれを嗅ぎつけた本誌編集者のコブラ小林氏に、「パリに行くんだったらヨーロッパのXbox事情を取材してレポート書いて。でないとサイコガンで丸焼きにするコブラ」と、ニコニコ笑顔でありながらも人格の感じられない口調で頼まれたので、慣れないフランス語をたくみに使いつつ、向こうのゲーム情報をがんばってゲットしてきましたであります隊長！　しかし残念ながらフランスギャルとポケモンはゲットできなかったんですが……。

そんなカンジで、ヨーロッパのXbox事情を語るまえに、向こうのゲーム事情を簡単にお話しておきたいと思います。現在いちばん売れていているハードは2000年11月24日に発売されたプレイステーション２。発売当初フランス国内では3000フラン（約42000円）で販売されていたんですが、2002年９月27日に値下げされまして、現在は1990フラン（約300ユーロ≒約35000円）で販売中であります。最近「メタルギア・ソリッド２」、「グランツーリスモ３」など日本でも人気のゲームが向こうでもヒットしつつ、なおかつお国柄だと思うんですがF1レースゲーム、サッカーゲームなどの売れ行きも順調で、着実にハード、ソフトの売上を伸ばしているという状況で、それを追いかけているのがニンテンドウ64の任天堂陣営といった図式になっております。ここらへんあまり日本と変わってないカンジなんですが。

◆　◆　◆

2002年３月14日、そこに突如現れたのが、日本より約１ヵ月遅れで発売されたXboxであります。運よくパリでゲーム業界の人と知り合うチャンスがありましたので、精一杯のフランス語と精一杯の引きつった笑顔で……。



➡街中で見つけたインベーダーのパネル。あるアーティストの作品です。

「Xboxってさ、パリではいったいどうなのよ、そこんとこいったいどうなのよボンジュール」。

と伺ってみたところ。

「正直あんまり売れてないよ、だって本体価格がエッフェル塔より高いんだもんボンソワール」。

というような声が帰ってきました。

ボクがパリに行っていた４月上旬の時点での話なんですが、フランスだけではなくイギリス、ドイツなどヨーロッパ全土で、Xbox本体の販売台数は10万台は到達していないのでは、という見解。その出足を遅らせている要素のひとつが値段の高さであるようです。

ちなみにXboxの本体価格、イギリスでは297.99ポンドで、フランスでは479ユーロ、ともに日本円に換算すると約56000円になります。購入者層は25歳前後ということらしいですが、パリに住む25歳前後のサラリーマンの月収はだいたい1000ユーロ〜1500ユーロ（約116000円〜約174000円）ということを考えると、かなりの贅沢品になります。１ヵ月のアパート代よりちょい安いくらいの値段らしいです。しかもゲームソフトは１本、70ユーロ（約8200円）前後。発売ゲームタイトルは日本とほぼ変わらず、『Project Gotham』、『HALO』、『DEAD OR ALIVE 3』などが売れているとのことですが、これまたちょっとお高いカンジは否めません。前出のゲーム業界人いわく……。

「やっぱり市場の規模が小さいから、ある程度の値段にしないと収益につながらないと思うし、いまだに贅沢品の域を出てない感じなんだよねボンボヤージュ」。

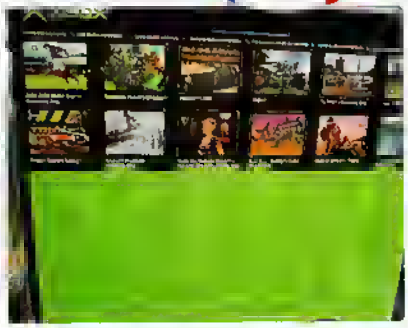
とのこと。なのでホントにゲームが大好きなコアなゲームユーザー、そしてパソコンユーザーらが購入し、彼らのあいだで盛り上がっているカンジらしいです。

◆　◆　◆

「おいおい、ヨーロッパのXbox大丈夫なの？」なんて思う方もいらっしゃるとお思いでしょうが、まだヨーロッパのXboxはスタートを切った（日本もそうですが）ばかりでありまして、コレからどんどんよい方向に向かう要素ももちろん含んでいます。そのひとつの情報としまして……。

「そうそうあくまで噂なんだけども、近々ヨーロッパではXboxが値下げするという話があるんだよトレビアン」。

ということも伺ってます。もしそれが本当だとしたら、本体値下げ→夏休みにXbox買う→年末に向けていっぱいゲーム出る→クリスマス商戦で巻き返し、なんて図式もありえない話ではありません。ただですね、５月３日にヨーロッパでゲームキューブが発売されるんですわ奥さん。任天堂のゲームキューブ、パリのゲーム業界人らも期待しているみたいで、その理由はリーズナブルな本体価格だからということです。現状、価格はオープン価格ということになってますが実売価格はおよそ250ユーロあたりになる見通しで、日本円に換算すると約29000円。Xboxの約２分の１の値段です。しかも、ゲームキューブのキラーソフトとして『スターウォーズ』のタイトルが挙がっており、ヨーロッパでの映画の公開と同時に、『スターウォーズ』のゲームが発売され、メディアミックス効果で人気が出るのでは、ということも言ってました。それと宮本茂さんの作品はヨーロッパでも評価が高く、「はやく『マリオサンシャイン』と『ゼルダ』で遊びてーよーシャルルドゴール」という意見が多かったです。



⬆ヨーロッパ版Xboxのボックス（箱）です。Xboxboxですな。PAL仕様なので日本に持ち帰っても遊べないんです。

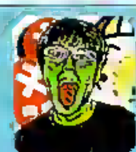


⬅ゲームショップないんですよ。捜したけど。とりあえず街の風景をば。

◆　◆　◆

そんなこんなでヨーロッパのXboxですが、まあ若干高めの本体価格は気になるものの、けっきょくはオモシロイソフトがたくさん出るかどうかの問題であったりもする部分も大きく、まだまだなんとも言えない状況です。というかこの原稿書き終わった数日後に、米マイクロソフトが"欧州での販売価格を2002年4月26日からなんと299ユーロ（199ポンド≒35000円）に改定する"と発表しました。お〜値下げの噂は本当だったんですね。ゲームキューブ発売に対する牽制とも取れる値下げですが、まあこの値下げにともないヨーロッパのXboxはもちろん、ゲーム業界がいま以上に盛り上がりを見せてくれるであろうと勝手に予測しています。

ローリング内沢



元『週刊ファミ通』編集者。現在はフリーライター＆エディターとして活躍中。ゲームをメインに、音楽、クラブ、グラフィックデザインなど幅広いジャンルのテキストを手がける。前科ナシ。未婚。



ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス

■セガ（開発：ヒットメーカー）
■ガンシューティングゲーム
■5月中旬稼動予定

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

今回はガンシューティングの新作、「ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス」を紹介しよう。迷宮を探検し、財宝を見つけ出すのがテーマだ。

プレイするたびにマップが変わる!?
いままでにない新機軸満載のガンシューティング!



一般プレイヤーからマニアまで広い人気を誇るガンシューティングだが、この『ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス』は既存のゲームとはひと味違う独特の魅力がある。まず筐体を見て驚くのが、銃にあたる部分が杖になっているところ。古代エジプトの遺跡に巣くう魔物に対抗するために、魔法の杖を使って敵を倒していくのである。

この古代の迷宮は、進入するたびに迷路の出現パターンが変わる。プレイごとに出現するエリアが変わるので、毎回新鮮に遊べるぞ。また、ゲーム開始時は杖の効果や、敵の攻撃を防ぐ装備品も選択可能で、ステージクリア時には杖の効果と装備品をパートナーどうしで交換したり、ライフを割り振ったりすることも可能なのだ。



⬆奇怪な魔物が多数出現。そのグラフィックと独特なユーモアセンスは必見だ。



←地[illegible]を[illegible]かる



➡冒険の目的[illegible]宝を手に入れる[illegible]しかし必ず手に[illegible]られるとは限らない[illegible]トラップを[illegible]け[illegible]慎重にお宝を



ジェームス・クーパー

快活かつ単純な西海岸青年で、冒険は今回が初めてのビギナー。リンダに頼み込み、冒険に連れてきてもらった。28歳。

リンダ・ロバーツ

[illegible]代遺跡の財宝を求めて世界を駆け回るベテラン冒険家。とっ[illegible]の判断力や大胆な行動力は男[illegible]り[illegible]。しかし今回の冒険は、ジェームズのお守りに頭を悩ませることになる。24歳。



⬆ステージの最後には、奇抜なデザインのボスが登場。耐久力があるので、粘り強く戦おう。



⬆模様の描かれた断片を逃さず撃てば、ファラオの秘宝は真の形を表すのだ。

ここがニューカンシュー① 攻撃も防御も選べる!

冒険のまえに杖と装備アイテムを選ぼう。杖の[illegible]果は3種類あり、連射数と威力がそれぞれ異[illegible]る。装備アイテムも3種類。ブレスレットは[illegible]・キバ類の攻撃、ヘルメットは空からの攻[illegible]、ジャケットは刃物類の攻撃を回避できる。



←杖の[illegible]果は3種類。威力[illegible]高いほど[illegible]能[illegible]が低[illegible]。

ここがニューカンシュー② ランダム・マップ・システム

1ステージは、3～4つのエリアに分割されている。そしてエリアはプレイするごとに違うものが出現したり、順番が変わったりする。このシステムが新鮮なプレイ感覚を生みだすわけだ。なお、ライフや財宝などの数はつねに同じ。



←最初に[illegible]のエリア[illegible]が表記される。[illegible]た[illegible]のか?

ここがニューカンシュー③ スコア獲得はアイテムのみ!

このゲームの特徴は、敵をいくら倒しても点数にはならないところ。点数は敵を倒したときに[illegible]す宝と、壺を撃つことによって獲得する。敵を倒して出現する宝は、地面に着地するまでに撃ち続ければコンボとなり、高得点が[illegible]げるぞ。



←財宝の入った壺や、敵の出すお宝を見逃すな!　唯一の得点源だ。

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

マウスだけでほとんどの操作ができる、簡単操作のアクションRPGが今回紹介する『ダンジョンシージ』だ。緻密なグラフィックに彩られた幻想的な世界で、ネットワークによる冒険を楽しもう。

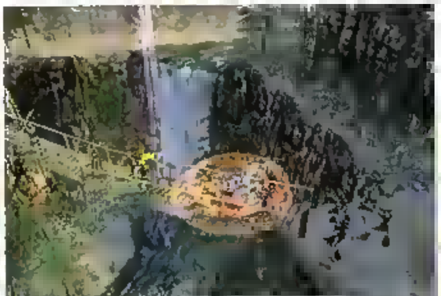
ダンジョン シージ

■マイクロソフト　■ネットワークRPG
■5月17日発売予定　■9800円
■スペック：Windows 98以降、または2000以降／PentiumⅡ400MHz以上／メモリRAM128MB以上／ハードディスク1.2GB（インストール用）+キャッシュとして200MB／5人以上のネットワークプレイではADSLかCATV、FTTHなどの高速回線が必要

誰よりも早く世界の謎に挑め!

このゲームは、マイクロソフト初の3D RPG。CGはすべて3Dで描かれており、視点がスムーズに拡大＆縮小するので、大迫力の戦闘シーンはもとより、荘厳でリアルな背景も堪能することができる。独自技術の先読みロード機能により、ストレスのないゲーム進行を実現しているのも特徴だ。

冒険の舞台となるのは、いままでも幾度となく危機を脱してきたエッブ王国。プレイヤーはおもにこのエッブ王国で冒険することになる。しかし、マルチプレイヤーゲーム機能を使えば王国だけではなく広大なウトラエアン半島全体を、最大8人までのネットワーク接続を利用したパーティープレイが可能。この機能ならではの特別なクエストも用意されているぞ。



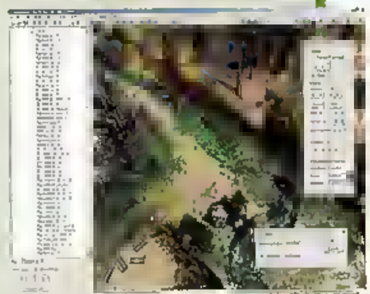
←美麗な背景もさることながら、魔法や天候の移り変わりなど美しいCGエフェクトがたくさん楽しめる。



←荷運びラバを使用すれば、アイテムの所持品数は3倍に。しかも、いざというときには戦闘要員に!

シージエディタでゲームを改造!?

シージエディタとは、『ダンジョンシージ』のゲーム内容をプレイヤーが自由に書き換えることができる機能だ。キャラクターや魔法、ダンジョンの構造など、ありとあらゆるデータをプレイヤーの任意で作成することができる。そして、作成したデータは、インターネット上での交換や、マルチプレイヤーゲームの舞台として複数プレイヤーで共有することも可能だぞ。なお、シージエディタはマイクロソフト社のホームページからダウンロードできる。



↑シージエディタの詳細http://www.microsoft.com/Games/dungeonsiege/6a.aspを参照のこと。

最大8人までのマルチプレイが熱い!!



↑攻撃方法は接近戦、遠隔射撃、魔法の3種類。マルチプレイではフォーメーションを組んで戦闘も可能。



➡ウトラエアン半島での冒険では、特別なクエストを用意。それは、8個ある古代ウトラエのタウンストーンを捜すというもの。果たしてどんな謎が待ち受けているのだろうか?

PC NET GAME NOW!!

ネットワークゲーム最新情報

ネットワークゲームの多くは、メーカー側が提供するサーバーを利用して、インターネット回線を通じ、そのサーバに接続してプレイすることになる。そのため、メーカーが用意するサーバーの利用料金として、ソフトの代金とは別に追加料金を支払う必要がある。たとえば『ウルティマオンライン』は月額1980円、PC版『ファンタシースターオンライン』は月額1000円というように、数ヵ月遊び続けているとソフト自体の販売価格を超えてしまうほどのプレイ料金を支払わなくてはいけないというわけだ。

だが、今回紹介した『ダンジョンシージ』は、マイクロソフト社が用意したサーバーに接続するところまでは一般的なネットワークゲームと大差ないが、そのサーバーではともに冒険する仲間を捜すだけで、実際のゲームではサーバーを介すことはない。当然、サーバーの使用料金も支払う必要がないため、同種のゲームと比べてお得なネットワークゲームだと言えよう。



➡『ダンジョンシージ』と同様に、サーバー使用料金が必要ないネットワークゲーム『DIABLO Ⅱ』。仲間のうちひとりがサーバとなる。



⬇『ウルティマオンライン』は、ソフトの価格自体は安価だが、プレイ料金として月額1980円かかるため、長期プレイになるとちょっと辛い。

■ウルティマオンライン
http://www.jp.uo.com/
■ファンタシースターオンライン
http://www.sonicteam.com/pso/
■DIABLO Ⅱ
http://www.capcom.co.jp/diablo2/

「ダンジョンシージ」オフィシャルサイト http://www.microsoft.com/japan/games/dungeonsiege/

Xbox公式サイト xbox.jp 通信

Vol.4

http://xbox.jp/

リニューアルはいかがでしょうか？

3月にリニューアルしたXboxの公式サイト、Xbox.jpをチェックしていますか？　さまざまなコンテンツをお届けしているこのサイトでは、リニューアルでさらにパワーアップしているよね。ソフト情報やイベント情報など、そんななかで4月中旬には、『HALO(ヘイロー)』のモニタ募集を行い、100名の募集に、なんと[illegible]名以上もの応募があったのだ。もちろん当選した人は、発売よりも一足早く『HALO』を楽しめてラッキー！　という、うらやましすぎるチャンスも用意されているのだ。さらに、最新情報がいち早く入手できるので、Xboxファンならずとも、まめにチェックしてほしいのだ。

今後もさまざまな情報や、プレゼントなど見逃さないようにね。

『HALO』CM&BGMが見られる聴ける

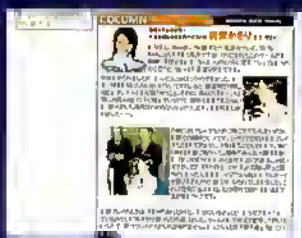
『HALO』のページでは、放映中のCM4本すべてを見ることができる。30秒CMはなかなかお目にかかれないので、まだ見ていないという人はぜひチェックしてね。さらに、BGM3曲も聴くことができるぞ。もちろん壁紙も『HALO(ヘイロー)』にしちゃいましょう。これでもうプチ『HALO』博士！　東京と九州の人は、ネットカフェのイベントも覗いてみよう。



⬆『HALO』のすべてはこのページから。眞鍋かをりさんのレポートも見てみよう。プレゼントもあるぞ！

ニュースメールもう登録しましたか？

登録した人に不定期に送られてくるニュースメール。HTML形式のメールを読めない人は、Xbox.jp Mailで登録しよう。Xbox.jp Mail は、Webブラウザを専用に使う電子メールサービスなので、インターネットに接続されてWebブラウザでXboxオフィシャルサイトにアクセスできる環境があれば、どこからでも電子メールの送受信を行うことができるのだ。だれでも無料で入手することができ[illegible]



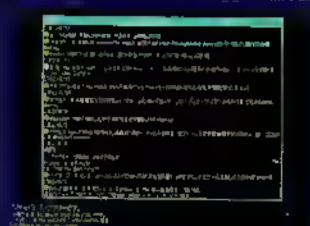
⬆4月のコラムのゲストは、眞鍋かをりさん。5月は山川恵里佳さん。ファンなら[illegible]

ファンサイト紹介　第2回

Xboxのファンサイト紹介第2回は、"XBOXミニ倶楽部"。Xboxユーザー参加型のファンサイトとして充実した内容なのだ。管理者のIDISCさんからのコメントを紹介しよう。「Xboxファンサイト。タイトル別の掲示板やソフト批評投稿コーナーなど、ユーザー参加企画が充実。誰でも楽しめるように、ゲームのバリアフリー化を考えるページもあります」というように、敷居の低い親しみやすいページ作りを目指しているのだ。

XBOXミニ倶楽部　http://www.iga-idisc.com/xbox/





タイトルピックアップ『鉄騎』

ソフト情報は、マイクロソフトタイトルが『HALO』。他社のタイトルでは、フロム・ソフトウェアの『叢-MURAKUMO-』をピックアップしていたけど、続いてはカプコンの『鉄騎』をクローズアップしていく予定だぞ。専用コントローラーを使った期待作として、海外でも前評判が高いこのタイトルの情報、カプコンのサイトとの連動など行っていく予定なので楽しみにしていてね。



⬆発売予定タイトルのカレンダーに注目。タイトルを選択すれば、ゲームの画面写真や情報をチェックできるのだ。

WebMasterからのメッセージ

Web担当の神谷です。今月はXbox.jpのページは『HALO』一色です！　ダウンロードも『HALO』！ ムービーも『HALO』！ イベントも『HALO』！ そして挨拶も『HALO』です！（すみません。）『HALO』は撃ちまくりの爽快感や映画のような演出だけでなく、ストーリーもかなり奥深い内容になっています。これで1本でゴールデンウィークはかなり大満足できると思います。Xbox.jpのサイトで情報を集めてみてはいかが？

Xbox広報ここだけの話　―教えて市川さん―

マイクロソフト・Xbox広報の市川さんにズケズケいろいろな質問をするこのコーナー。ついに市川さんが今月のプレゼントといっしょに初登場！

Q　XboxメモリユニットのBMより容量の多いものは発売されますか？
大阪府　橋田修和　18歳

市川　502ブロック以上のXboxメモリユニットを発売する予定はありません。セーブデータを持ち運びするには、十分だと思いますが。

Q　1年後にXboxが日本から消えていたら大変ですよね？
新潟県　小林良和　15歳

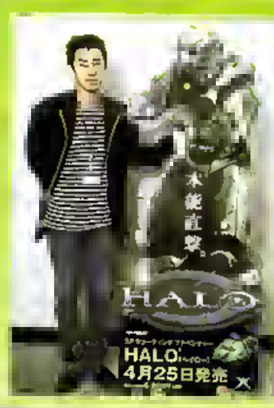
市川　え～！　そんなこと絶対ないですよ。発売してまだ2ヵ月ですよ。前号の大浦常務のインタビューでも言っていましたが、20年かけてでも皆さんに受け入れられるように取り組んでいく覚悟でいます。1年後に消えることはないです。Xboxはこれからですよ!!

Q　ネットワークは本当に始まるのですか？　それはいつからですか？

市川　5月下旬に米国で開催するE3で、より具体的な方向性について発表できる予定です。ご期待ください。

Q　まだ発表になっていないタイトルで、市川さんが絶対売れると思うタイトルはありますか？
神奈川県　菊池宏之　17歳

市川　自分が知っている発表されていないタイトルですかぁ。あれと？　あれと？　あれかな？　すいません。まだ言えません！



今月はこの等身大ポップを

From Xbox Retail Marketing department
FXRMd 小売店情報

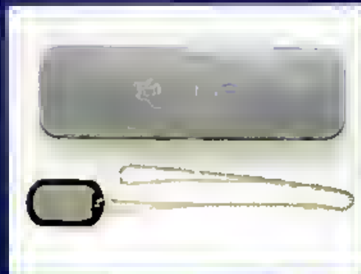
『HALO』を買って、ドッグタグを入手して、日本最強になるために大会を勝ち抜くための方法とは？

HALO CHAMPIONSHIP JAPAN に参加しよう!!

前号でもお知らせした『HALO』日本チャンピオンを決める全国大会の詳細が決定したぞ。『HALO』購入者を対象に、5月12日から全国5都市で予選大会を実施、5月26日に決勝大会を東京で行い、日本最強プレイヤーが決まるのだ。

参加資格は前号でもお知らせしたとおり、購入者特典の右の写真のドッグタグ。もう『HALO』といっしょに入手しているよね。まだという人はいますぐお店に走って『HALO』を購入して入手してね。

入手したからドッグタグを持って会場に行けばいいと思っているあなた、参加にはエントリーが必要なので、参加しようという人は注意。お店で配布しているチラシかXbox.jpでダウンロードできる用紙に記入して、右の番号にFAX送信しよう。そうすれば予選会場での大会に参加オーケーだ!



このドッグタグが必要

お店かWebで用紙をゲットし03·5428·6636へFAXで参加エントリー



チャンピオンベルトをGETしよう!!

予選スケジュール	
札　幌：札幌ファクトリー	5月12日(日)
名古屋：ジャスコ ワンダーシティ	5月12日(日)
大　阪：阪急サン広場	5月19日(日)
福　岡：キャナルシティ博多	5月19日(日)
東　京：池袋サンシャインシティ噴水広場	5月25日(土)
11:00～19:00(予選受付は11:00～13:00)	

地区予選を勝ち抜き決勝へ

予選は、16人同時対戦可能な"マルチプレイヤーモード"（エリミネーション形式）による対戦で、左記のスケジュールで実施される。予選大会に勝ち抜いた32名が26日に行われる全国決勝大会に招待されるのだ。決勝大会は、4人同時対戦にて行われる。詳細は当日会場にて発表。優勝者にはHALOチャンピオンベルトほか豪華賞品が贈られるぞ！

5月26日(日)池袋サンシャインシティ噴水広場 全国決勝大会に勝ち残るのは32名の選ばれし戦士のみ

全国決勝大会では、最強の編集部を決める"プレス対抗マッチ"も実施。豪華ゲストも参加するエキシビジョンマッチなど、観戦だけでも楽しめるプログラムも用意されているぞ。また、大会当日は、『HALO』をはじめ20タイトルほどのXboxゲームが遊べる試遊台も用意される。大会に関するお問合せは、"HALO Championship Japan"大会事務局・電話 03·5428·6635(土、日、祝日を除く10:00～18:00)まで。詳細は、店頭のチラシ、ポスター、Xbox公式サイトXbox.jpなどでも確認できる。

➡早くやり込んで、大会に優勝しちゃいましょう。



来たれ挑戦者たち

Xbox CM 天国!

USでニューハードのソフトとしては、4ヵ月という最短期間で100万本を売り上るという記録を『HALO：Combat Evolved』(邦題『HALO』)が達成したのだ。

マイクロソフトのXboxCM最新作は、現在好評発売中の『HALO』。今回紹介する15秒CMは、シューティングトランス篇。このほかに、リアル体験シリーズとして、30秒CMが3本放映されている。ガンで壁に絵を描く忌野 清志郎篇。映像の美しさを眺めた感想を話す、浜田 マリ篇。スナイパーライフルでアタフタする？山咲 トオル篇。といった『HALO』の気になる特徴をうまく抜き出し、ユニークなキャスティングで、『HALO』をプレイする映像に、プレイヤーの声によって、おもしろおかしく表現している。このCMに関しては、もう見てもらうしかない。ここで紹介しても、画面と文字だけではこのおもしろさが、すべてを伝えることはできないと思うからだ。

紹介する16秒、シューティングトランス篇では、とにかく撃って撃って倒していくサバイバルを表現。トランス系の音楽でも聴きながらガンガン『HALO』で遊ぼうってこと？

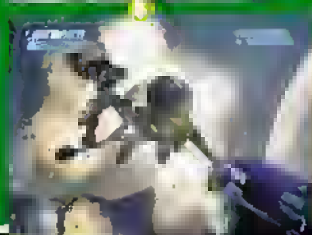
全4パターンの『HALO』CMをチェックすべし!!

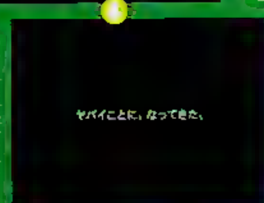


⬅ガンガン戦う、撃つ。これぞ醍醐味。



⬅そしてタイトル『HALO』のロゴが。





➡アル意味、すごく気になるコメント？

X COMING SOON

締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

ワールドカップを間近に控え、コナミの『実況ワールドサッカー2002』の発売日がついに決定！　そのほかアクアシステムの2タイトルなど充実の内容でお届け。

実況ワールドサッカー2002

発売日	5月23日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	コナミ	その他	―
ジャンル	スポーツ		

おなじみ，コナミの実況サッカーシリーズの最新作。Xboxの性能を活かし，熱い実況とともによりリアルに再現された実名選手たちで，思う存分サッカーが楽しめる。スタジアム数がPS2版より5つプラスされ，ユニフォームエディットも可能になるなど，Xboxユーザーにうれしい要素も盛り込まれている。



↑試合開始まえや試合中に挿入されるデモシーンは秀逸。サッカーのテレビ中継を見ているような臨場感にあふれている。



←世界のチームを選択してプレイ。選手はすべて実名で登場。



→試合ごとにフォーメーションや作戦など詳細な設定が可能となっている。



↑スルーパスやワンツーパス、フェイントといったテクニックも、簡単なボタン操作で自在にくり出すことができる。

実名選手たちの表情をよりリアルに再現

Xbox版の見どころは選手たちのグラフィック。ゴールやファール時などに挿入されるデモシーンでは，表情までリアルに表現されたジダンやベッカムなどの名選手たちのアップが，ふんだんに盛り込まれている。また，ゴールリプレイは保存が可能になっており，名場面を集めて鑑賞することもできる。



←ゴール時のデモシーン。表情豊かな選手たちのアップで気分も盛り上がる。

↓ファール時にもデモが挿入。イエローカードを出された選手と審判とのやりとりもリアル。



↑お気に入りのゴールシーンはオプションの"ゴールギャラリー"に保存可能。



トーナメントから対戦まで5つのゲームモードでプレイ

ゲームモードは全5種類。1試合のみのプレイからトーナメントやリーグ戦、対戦プレイなど、あらゆる形式でサッカーを楽しめる。また，オプションではデータ管理や選手，チームの編集などが可能だ。

Friendly Match



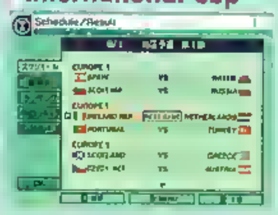
↑各国代表チームによる対戦モード。1～4人での対戦，協力プレイが可能なほか，CPU戦の鑑賞もできる。

World League Mode



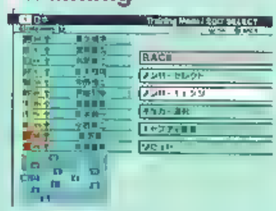
↑ユーロカップとアメリカンチャンピオンシップに挑戦できる。グループリーグ+トーナメントで戦う。

International Cup



↑世界58カ国の代表チームから1チームを選び，地区予選と本大会を勝ち抜いていく。ひとりプレイ専用だ。

Tranning



↑選手の操作練習はもちろん，フォーメーションやメンバーチェンジによるチーム戦力の分析などもできる。

Custam League



↑プレイヤーが任意で対戦数や参加チーム数，試合数を設定し，リーグ戦が楽しめる。最大8人参加可能。

Optian



↑システム設定やオリジナル選手の作成，既存チームの編集，セーブしたゴールリプレイの鑑賞などが可能。

選手作成も自在に可能

オプションのプレイヤーエディットでは，身長や体重，利き足などを細かく設定して好みの選手を作成することができる。また、チームエディットでは、ユニフォームのデザインやカラーを編集することができるようになっているのだ。



↑シャツ，パンツ，ソックス，靴の4パーツについてデザインと配色を設定。

プチコプター

発売日	7月発売予定	価格	6800円（税別）
発売元	アクアシステム	その他	―
ジャンル	アドベンチャー		

ラジコンのヘリコプターを操縦し、箱庭と化した家の中でのフライトが楽しめるゲーム。ラジコンとはいえ操作は本格的。左右のスティックを使用し、上昇降下や静止旋回など、ヘリコプターならではの操縦感覚を体験できる。簡易化された操作方法も選択可能なので初心者でも安心だ。



2種類のゲームモードで操縦を体感！

ゲームモードはミッションクリアー形式のチャレンジモードと、家の中に点在する星を集めていくアドベンチャーモードの2種類。どちらもヘリコプターの操縦を満喫できること間違いなしだ。

チャレンジモード

ミッションをクリアーしながら、ヘリの操縦を練習できるモード。ミッションはヘリポートに着陸するといった簡単なものから、的を撃ったり体当たりで風船を割るアトラクション形式のものまで多彩。レベル1～5の20ステージに挑戦できる。



⬆機体をコントロールしながら、右トリガで的を撃ち抜いていくステージ。

アドベンチャーモード

子供部屋やリビングなど、各所に置かれた星を収集していくモード。星の中には、右トリガで物を動かしたり、機器のスイッチを入れると出現するものも。これらを宝探し感覚で見つけていく。収集した星の数に応じて、選択できる機種が増える。



⬆椅子のひじ掛けのあいだや脚部など、際どい場所に星が。ぶつかるとアウト。





⬆➡右トリガでスイッチを入れて星を発見。怪しい物は即チェックするのが捜し出すコツだ。

6機種＋αを選択



フライトアカデミー

発売日	8月発売予定	価格	6800円（税別）
発売元	アクアシステム	その他	―
ジャンル	フライトシミュレーション		

パイロットを目指して訓練所で訓練を積んでいく、"飛行機教習シミュレーション"。主人公は、沖縄にある教習所、日本ジェットリンク株式会社という飛行機会社に入社。新人としてまずは付属訓練所で飛行のイロハを学んでいくことになる。最終目標はもちろん飛行機のライセンスを取得することだ。

そのほか、本作では20種類以上の訓練を行う"教習モード"や自由にフライトが楽しめる"自由練習モード"、"ビデオ教習"と呼ばれるリプレイモードも用意されているぞ。



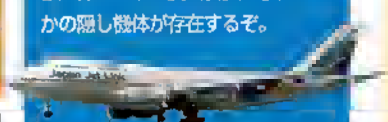
⬆沖縄のエメラルドグリーンの海が美しい。最高のフライトを満喫できる。



⬆軽飛行機からジャンボジェットまで乗りこなすことができるのだ。

ジャンボジェットを乗りこなせ

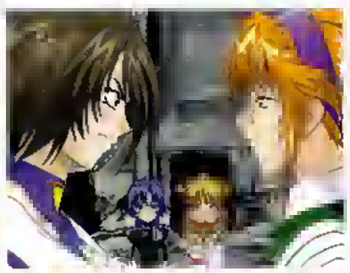
飛行機のリアルな操縦を楽しめる本作では、デフォルトの状態で3機種に乗れる。なかには"ジャンボジェット"の愛称で親しまれているB747-400も。ほかにもいくつかの隠し機体が存在するぞ。



イノセントティアーズ

発売日	今夏発売予定	価格	未定
発売元	成現/グローバル・A・エンタテインメント	その他	―
ジャンル	シミュレーションRPG		

近未来の東京を舞台に展開されるシミュレーションRPG。かつて人間だった天使と堕天使が、愛と憎しみの戦いをくり広げるという独特のストーリーが特徴となっている。ゲームはグラフィックにより進行するイベントパートと、3Dマップによる戦闘パートから構成される。人気マンガ家うたたねひろゆき氏のキャラデザインが秀逸なのだ。





新キャラ

鷹司綺羅

天使でも堕天使でもないふつうの人間。姐御肌で気風がよく、無益な戦いをやめさせようとする。

天使と堕天使の争い

本作の主軸をなすのは、主人公である神楽晴明（堕天使）と、かつての恋人である火村かがり（天使）との葛藤。そこにさまざまな人間が絡んでくることになる。愛憎劇はどのような結末を迎えるのか……。今夏の発売日が待ち遠しいところだ。



⬆実在の街を舞台に天使と堕天使との戦闘が行われるのだ。

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは4月18日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch
5月発売のソフト					
2日	2002FIFAワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レース	5800円	●
	ミストⅢ エグザイル	メディアクエスト	アドベンチャー	6800円	●
	ミストⅢ エグザイル プレミアムBOX※1	メディアクエスト	アドベンチャー	9800円	
23日	実況ワールドサッカー2002	コナミ	スポーツ	6800円	
30日	マッドダッシュ レーシング	アイドス・インタラクティブ	アクション	6800円	
6月発売のソフト					
13日	ビストロ・きゅーぴっと	サクセス	シミュレーション	5800円	
	ビストロ・きゅーぴっと どきどきレシピBOX※2	サクセス	シミュレーション	9800円	
	ラリースポーツ・チャレンジ	マイクロソフト	レース	価格未定	●
20日	ファントムクラッシュ	元気	3Dシューティング	価格未定	●
6月	機甲兵団J-PHOENIX+	タカラ	アクション	6800円	
	[illegible]	タカラ	アクション	6800円	
	マジデスファイト!	TAKUYO	アクション	6800円	
7月発売のソフト					
25日	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	アクション	6800円	
7月	ブチコプター	アクアシステム	アドベンチャー	6800円	
8月発売のソフト					
8月	フライトアカデミー	アクアシステム	シミュレーター	6800円	
2002年発売のソフト					
夏	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円	
	テネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	価格未定	
	鉄騎※3	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●
	トライアングル・アゲイン	キキ	アドベンチャー	価格未定	
	Innocent Tears	段階/グローバル・A・エンタテインメント	シミュレーションRPG	価格未定	
	BraveKnight~リーヴェランド英雄伝~	パンサーソフトウェア	シミュレーション	6800円	
	叢-MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定	●
秋	格闘超人-Fighting Super Hero-	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定	
	Jockey's Road	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定	
	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	レース	価格未定	
	サウザンドランド（仮題）	フロム・ソフトウェア	シミュレーションRPG	価格未定	
2002年	紅の海 ゆけ！ 紅のかなたへ……（仮題）	コーエー	アドベンチャー	価格未定	
	segaGT2002	セガ	レース	価格未定	
発売日未定のソフト					
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定	
	ワールドビリヤードトーナメントブレイクナイン	アスク	スポーツ	価格未定	
	真・女神転生 NINE	アトラス	RPG	価格未定	●
	トランスワールドサーフ	インフォグラムジャパン	スポーツ	価格未定	
	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	アドベンチャー	価格未定	
	梅沢由香里の囲碁セミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	高橋純子の麻雀セミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	中島哲也のオセロセミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	米長邦雄の将棋セミナー	サクセス	テーブル	5800円	
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	価格未定	
	segaGT2002 Apend Disk（仮題）	セガ	レース	価格未定	
	segaGT2002 Online（仮題）	セガ	レース	価格未定	
	パンツァードラグーン最新作（仮題）	セガ	3Dシューティング	価格未定	
	PHANTASY STAR ONLINE（仮題）	セガ	RPG	価格未定	
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定	
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定	
	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定	
	デッド トゥ ライツ（仮題）	ナムコ	アドベンチャー	価格未定	
	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定	
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定	
	Kingdom Underfire Ⅱ	パンタグラム	シミュレーション	価格未定	
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定	
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定	

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1 攻略資料"レリーシャンの書"、オリジナルサウンドトラック、ポストカード同梱
※2 キャラクターイラスト入りコースター、プレート、ロゴ入りスプーン同梱
※3 専用コントローラーが同梱されます。

Xboxハード&周辺機器カタログ



Xbox
発売中/34800円

Xbox Special Edition
(5万台限定)
発売中/39800円

コントローラ（ブラック）
発売中/3500円



コントローラ（グレー）
発売中/3500円

メモリユニット
発売中/3500円

DVDビデオ再生キット
発売中/3800円

Xboxコミュニケータ（仮称）
発売日未定/価格未定

標準AVケーブル
発売中/1500円

拡張AVパック
発売中/3000円



コンポーネントAVパック
発売中/3000円

Xboxシステムリンクケーブル
発売中/1200円

RFアダプタ
発売中/2500円

電源コード
発売中/1000円

HORI製品



ファイティングスティックEX
発売日未定/価格未定

DEAD OR ALIVE スティック
発売中/5980円

スラストマスター製品

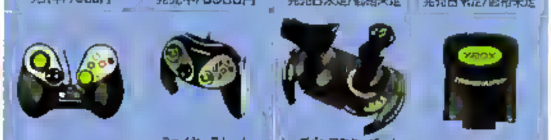


360モデナレーシングホイール
発売中/7980円

フォックス2 プロジョイスティック
発売中/6980円

フリースタイラーボード
発売日未定/価格未定

ナスカープロビクトリー
発売日未定/価格未定



Uパッド
発売日未定/価格未定

ファイヤーストーム デュアルパワーゲームパッド
発売日未定/価格未定

トップガンアフターバーナー ジョイスティック
発売日未定/価格未定

8MBメモリユニット
発売日未定/価格未定

モンスター



XBゲームリンク400
発売中/オープン価格

XBゲームリンク300
発売中/オープン価格

XBゲームリンク200
発売中/オープン価格

XBゲームリンク100
発売中/オープン価格

発売タイトル一覧

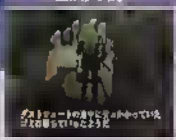
発 発売元　ジ ジャンル　¥ 価格

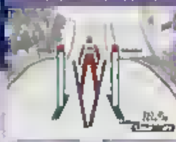
2月22日発売　幻魔 鬼武者


2月22日発売　信長の野望・嵐世記


2月　日発売　ESPN Winter X Games Snowboarding 2002


2月22日発売　エアフォースデルタII

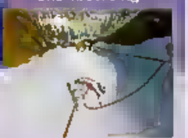

2月22日発売　サイレントヒル2 最期の詩


2月　日発売　ハイパースポーツ2002WINTER


2月22日発売　JSRF ジェットセットラジオフューチャー


2月22日発売　DEAD OR ALIVE 3

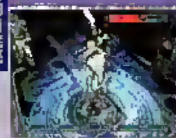

2月22日発売　DOUBLE-S.T.E.A.L


2月22日発売　天空-Tenku-Freestyle Snowboarding


2月22日発売　ねずみくす


2月22日発売　Project Gotham World Street Racer


2月28日発売　斬 歌舞伎


2月28日発売　METAL DUNGEON


3月7日発売　NBAライブ2002

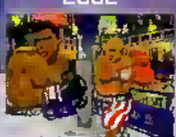

3月14日発売　式神の城


3月21日発売　ガンヴァルキリー


3月28日発売　ESPN NBA2 Night 2002


4月4日発売　F1 2002


4月4日発売　SSXトリッキー


4月4日発売　ノックアウトキング2002


4月18日発売　Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT


4月25日発売　HALO


次号予告
ファミ通Xbox7月号



次号のファミ通Xboxは……

E3最速レポート!!

とうとうXbox戦略がベールを脱ぐ!!

あっと驚くビッグタイトルの発表

ついに明らかになるオンライン戦略

これはすごいことになってます（きっと）

攻略も大充実で……

5月30日（木）発売予定!!

定価590円（本体562円）

ファミ通Xbox ホームページもよろしく!!



http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、
すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀昭
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利浩／松井宗達／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／鈴木規順／遠藤崇昭／古屋剛一
制作スタッフ	井上圭司／井上幸治／奥村隆史
フォトグラフ	St.Atom／久米美由紀／島崎英俊
進行	川合昇／藤田昇／中井優一／釜下泰紀
編集協力	阿部加奈子／荒沢伸二／池田智之／石井一成／石井ぜんじ／石坂威／伊佐和人／岩井真理／氏家雅紀／馬波レイ／がっちん／小池麻里子 佐藤大作／深田昌彦／戸塚佐一／中谷至／堀田真大／マイルズプラス（佐々木崇、斉藤晋）／百瀬敬／山口康弘／ムゲン（岩原誠）
制作協力	MdNコーポレーション（杉江耕平、後藤奈）／大西若菜／奥間新吾／佐藤大輔／デザイン・ファクトリー・IN（酒井毅）／二條真華 人見勝彦／プラティパス（西田佳子、水川達哉、平沢聖彦、小田原信晃）／フリーウェイ（斎藤弘明、須田亜矢子、小牧哲弘、加藤敏明 山名田裕樹、小山巧）山内大助／マイルズ（船島俊久）
広告営業	増形幸夫／安部寿一／深川朗広／平野修策／佐々木利恵／田山麻子
雑誌営業	酒井明宏／備前秀隆
制作業務	青木孝
マーケティング	上床光信／藤池隆司／福田幸司
海外特派員	みちよ・パティロ

X Present エックス・プレゼント

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて気になるXboxのソフト&関連グッズを貰っちゃおう！　ご意見もお待ちしております。

1 ゲームソフト『メタルダンジョン』



3名

提供：パンサーソフトウェア
ジャンル：RPG

自動生成するダンジョンを探索していくRPG。最大100階層まで冒険が可能だ。

2 ゲームソフト『ミスト III：エグザイル』



3名

発売：メディアクエスト
ジャンル：アドベンチャー

その難解さがファンの心をつかんだアドベンチャーの続編。美麗なグラフィックはみもの。

3 ゲームソフト『マッドダッシュレーシング』



3名

提供：アイドス・インタラクティブ
ジャンル：アクション

コミカルなキャラの楽しいレースが楽しめる、アメリカ生まれのゲームがXboxに。

4 『ガンヴァルキリー』携帯用ストラップ



20名

提供：セガ

先日開催されたGame Jamで配布されたクールな携帯用ストラップを20名様に。

5 スラストマスター ロゴ入りCDケース



3名

提供：スラストマスター

Xboxの周辺機器を精力的に発売するスラストマスター社による特製CDケースだ。

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は6月30日(木)発売のファミ通Xbox8月号にて発表させていただきます。

応募締切　5月29日(水) 当日消印有効

アンケートはがきのきまり

アンケートハガキの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでおもしろかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ワンダースワン(カラー版含む)　13.13.NEOGEOポケット(カラー版含む)　14.パソコン　15.MSX

5 あなたがよく読む雑誌を教えてください。答えはいくつあってもかまいません。
1.週刊ファミ通　2.月刊ファミ通ブロス　3.ゲームウェーブDVD　4.アルカディア　5.ファミ通PS2　6.Vジャンプ　7.ドリマガ　8.ゲーム批評　9.電撃王　10.電撃G's マガジン　11.LOGIN　12.コンプティーク　13.少年ジャンプ　14.少年マガジン　15.少年サンデー　16.少年チャンピオン　17.ヤングマガジン　18.ヤングジャンプ　19.週刊モーニング　20.コロコロコミック　21.ニュータイプ　22.アニメージュ　23.日経エンタテインメント　24.そのほか

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 あなたがXboxに移植を希望するセガブランドのゲームソフト(詳細はP8を参照してください)3作品をお答えください。

8 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	23	Xbox攻略：Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT
2	New Game Cross Review	24	Xbox攻略：Project Gotham World Street Racer
3	巻頭特集：HALO	25	Xbox攻略：ガンヴァルキリー
4	連載：スマビスタイル	26	Xbox攻略：JSRF ジェットセットラジオフューチャー
5	X SPECIAL：真・女神転生 NINE	27	Xbox攻略：式神の城
6	X SPECIAL：叢-MURAKUMO-	28	Xbox攻略：エアフォースデルタII
7	X SPECIAL：CRAZY TAXI 3High Roller	29	Xbox攻略：ミストIII：エグザイル
8	X SPECIAL：RALLI SPORT CHALLENGE	30	Xbox攻略：ねずみくす
9	X SPECIAL：マッドダッシュ レーシング	31	Xbox攻略：ESPN NBA 2 Night 2002
10	X SPECIAL：ファントムクラッシュ	32	Xbox攻略：メタルダンジョン
11	X SPECIAL：BraveKnight～リーヴェラント英雄伝～	33	Xbox攻略：SSX TRICKY
12	X SPECIAL：トライアングル・アゲイン	34	Xbox攻略：F1 2002
13	X SPECIAL：ピストロ・きゅーぴっと	35	Xbox攻略：ノックアウトキング2002
14	X SPECIAL：2002 FIFAワールドカップ	36	Xbox攻略：天空-TENKU-Freestyle Snowboarding
15	連載：[illegible]	37	Worldwide Xbox
16	特別企画：いつでもXbox入門	38	特別企画：What Happend to Xbox？
17	特別企画：このゲームのここが5.1ch	39	ARCADE GAME Front-line
18	特別企画：Xbox周辺機器ガイド	40	PC GAME Topics
19	特別企画：Xbox[illegible]コンテスト結果発表!!	41	Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
20	読者コーナー READER'S box	42	X Coming Soon
21	連載：Xboxの系譜	43	X Schedule
22	Xbox攻略：DEAD OR ALIVE 3	44	X Present

表2　購入予定ソフト

1	Innocent Tears	25	トランスワールドサーフ
2	梅沢由香里の囲碁セミナー	26	中島哲也のオセロセミナー
3	エクスチェイサー	27	2002FIFAワールドカップ
4	GAIA BLADE	28	NEVERLAND SAGA
5	格闘超人-Fighting Super Hero-	29	パンツァードラグーン新作(仮題)
6	機甲兵団J-PHOENIX+	30	ピストロ・きゅーぴっと
7	Kingdom Underfire II	31	ファントムクラッシュ
8	CRAZY TAXI 3High Roller	32	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)
9	紅の海 ゆけ！　紅のかなたへ……(仮題)	33	プチコプター
10	サウザンドランド(仮題)	34	フライトアカデミー
11	THE HOUSE OF THE DEAD 3	35	BraveKnight～リーヴェラント英雄伝～
12	実況ワールドサッカー2002	36	MAXIMUM CHASE
13	Jockey's Road	37	マジデスファイト！
14	真・女神転生 NINE	38	MASTER SLAVE
15	segaGT2002(仮題)	39	マッドダッシュ　レーシング
16	segaGT2002 Apend Disk(仮題)	40	ミストIII エグザイル
17	segaGT2002 Online(仮題)	41	叢-MURAKUMO-
18	ソウルキャリバー2	42	名称未定(ナムコ)
19	[illegible]の麻雀セミナー	43	米長邦雄の将棋セミナー
20	ディノクライシス3(仮題)	44	RALLISPORT CHALLENGE
21	鉄騎	45	リッジレーサー最新作
22	デッド トゥ ライツ(仮題)	46	RUNE BRID
23	テネレッツァ	47	RELICS
24	トライアングル・アゲイン	48	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン

ファミ通XboxVol.2　X Present 当選者発表


XBOX
飛行機教習シミュレーション
フライトアカデミー
FLIGHT ACADEMY - Built on Advanced GIN-YOKU System-
沖縄、下地島...僕たちもここからはじまった。
現役A機長は語る。
現在、日本国内において唯一、大型旅客機の訓練が行われている
下地島空港は、エアラインパイロットにとってまさに原点。
ラインデビューを目指し、ここで夢をかなえてきた。
Japan Jet Link
基礎から教官の指導のもと訓練し
最終的には大型ジェット旅客機の
操縦士資格を目指す。
徹底した現地取材により詳細に再
現された空港で訓練は進んでいく。
教習では小型機に始まりジャンボ
旅客機までを乗りついでいく。
この夏テイクオフ!!
厳しくとも、心に花。夢はジャンボに。
A機長は笑う。
教官役は人気の声優
キミを厳しく、やさしく、パイロットに導く
のは有名作品に多数出演の人気の声優さん
たちだ。
玄田 哲章 （男性教官）
南 央美 （女性教官）
プレイヤー：1人
セーブ：ハードディスク対応
Thrustmaster®
『TOP GUN™ FOX2 PRO FLIGHT STICK』対応
<Xbox™専用ソフト>
タイトル：フライトアカデミー
希望小売価格：6,800円(税別)
SKUコード:L51-00001　JANコード:4938211-000143
画像は開発途中のものです。
FOR JAPAN ONLY
記載の内容は、2002年3月現在のものです。記載内容に関して予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。
Thrustmaster®はギルモ株式会社の商標もしくは登録商標です。Top Gun™ はパラマウントピクチャーズの商標です。
AQUA SYSTEM 株式会社アクアシステム
〒860-0833　熊本市平成3-6-20
TEL:096-379-5418／FAX:096-379-7163
ホームページ http://www.aquasystem.co.jp/
※弊社は2002年5月1日より移転のため住所が変わります。
旧：熊本市平成3-9-20 ⇒ 新：熊本市平成3-6-20
©2002 AQUASYSTEM CO.,LTD



FAMITSU-Xbox
2002 JUNE.6月号
ファミ通Xbox
定価590円
本体562円
T1107885060590
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2002 雑誌07885-06